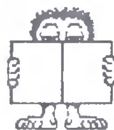
AMIGOWIEC cena 7000 zł

PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, PAŹDZIERNIK/LISTOPAD 1991 (13)



DO–WI–DZE–NIA!!!

W ten oto prosty sposób dobrnęliśmy do numeru 13, który jest w sumie numerem 14. Czy to pechowo, czy też szczęśliwie okaże się już niedługo. Musisz bowiem wiedzieć, Drogi Czytelniku, że jest to ostatni numer Amigowca...

...w obecnej formie.

Tym samym kończymy okres prowizorki (czytaj: fanzinu, czyli magazynu wydawanego sposobem domowym, dla małego grona fanów, którzy każdą informację, obojętnie w jakiej formie przyjmą z otwartymi ramionami).

O tym co pojawi się w 'nowym' Amigowcu czytajcie na stronie 2.

Gdzie będzie można go kupić? Oczywiście nadal na giełdach całego kraju, we wszelkiego rodzaju studiach komputerowych i prawdopodobnie w KMPiKach. Nie jesteśmy pewni czy nasze pismo pojawi się w kioskach, ponieważ tam płacą dopiero po kilku miesiącach i to niechętnie (fajna instytucja nie ma co!).



ALF...

Najchętniej widzielibyśmy wszelkiego rodzaju prenumeraty - w tym celu powstała w naszej redakcji specjalna komórka (wyposażona w bazę danych i twardy dysk), tak, że z naszej strony nie będzie najmniejszego problemu z czasowym dosłaniem pisma do Waszych domów. W prenumeracie pismo też będzie tańsze niż normalnie!

Redakcja AMIGOWCA nie poprzestanie na wydawaniu Waszego pisma - będziemy od czasu do czasu 'wypuszczać' dyski Public Domain.

Liczymy na to, żę poszerzy się grono naszych czytelników i z niecierpliwością oczekujemy na Wasze listy. Piszcie o tym co chcielibyście widzieć w tym 'nowym' piśmie. Na razie jednak żegnamy się do następnego 'AMIGOWCA'.

Redakcja



DEPESZE

☞ - Informacje pewne
☛ - Informacje, **prawie** pewne

☞ Nowy AMIGOWIEC!

Jak już pewnie zauważyliście rozszerzamy zasięg i objętość naszego pisma - numer 13 jest numerem przejściowym. Tu znajdziecie nową czcionkę i stare rubryki. Jeżeli coś Wam się w nim nie widzi to pamiętajcie, żę takie przejście to sporo roboty, a wystarczy do nas napisać, a my Wasze wszelkie uwagi úwzględnimy w następnych numerach.

☞ AMIGA plus

Jak już pewnie niektórzy z Was wiedzą pojawiła się na naszym rynku zupełnie nowa AMIGA '500 (i chyba już też 2000) z dumnie brzmiacym dopiskiem plus. Oznacza to, że ma ona wbudowany system operacyjny 2.0 (czyli Kickstart) i jest wyposażona w 1 MB pamięci określanej jako Chip (tej lepszej). Jednak pociąga to za sobą pewne konsekwencje - część programów (w chwili obecnej jest to lwia część gier - około 70%) po prostu nie działa! Nie działają praktycznie wszystkie programy korzystające z niestandardowych procedur i te które były odbezpieczane w nieczysty sposób przez Hackerów. Większość 'użytków jedak chodzi - kupować zatem, czy jeszcze się wstrzymać? Odpowiedzi na to i inne pytania uzyskacie w zerowym numerze 'nowego' AMIGOWCA, który ukaże się w grudniu. (Zaprenumerować możecie go już dziś - o tym poczytajcie na stronie 15).

☞ Nareszcie jest - VirusExpert2!

I tak oto można już kupić legendarny program, reklamowany już od dłuższego czasu w naszym piśmie: Virus Expert 2.0. Opóźnienia wynikły nie z powodu lenistwa autora, czy sprzedającego, ale z powodu niesamowitego tempa rozmnażania się amigowych wirusów - a wszystkie one praktycznie zostały umieszczone w programie.

DEPESZE zebrał Tomek



Idzie nowe...

Jak się dowiedzieliście z lektury strony wstępniaka – od grudnia zaczynamy wydawanie 'nowego' AMIGOWCA. Mamy nadzieję, że będzie on nadal Waszym pismem – my zaś ze swej strony postaramy się, by jego lektura stała się dla Was przyjemnością.

Jak widać na załączonym obrazku już teraz skończyliśmy okres prowizorki. Postaraliśmy się, żeby czcionka była bardziej czytelna i polepszyliśmy jakość wydruku – obecnie zajmujemy się odświeżeniem szaty graficznej – czego pewne efekty już widać, a co w pełni uwidoczni się w dopiero 'nowym' AMIGOWCU.

Jeśli zaś chodzi o treść...

* Będą testy Soft i Hard!
* Będą konkursy i nagrody!
* Będzie (mamy nadzieję, że stała) rubryka Pisma, pisemka, w której nasi fachowcy zajmą się Waszymi problemami!
* Będzie też miejsce na wszelkiego rodzaju Wasze pomysły, które wydadzą się nam godne upowszechnienia – pisać na nasz adres powinniście już!
* Będą kursy (może tak opis programowania *AMIGI* w C pisany, przez człowieka, który w tym 'siedzi'...)!
* Będzie potężna porcja Amigowego ABC, w którym od podstaw rozgryziemy Amigę!
* Będzie też sporo materiałów dla bardziej zaawansowanych czytelników.

* Nie zapomnimy oczywiście o grach – dłuższe opisy poświęcimy naturalnie tylko tym najlepszym (godna rozrywka, po godnej pracy)!
* Będzie o grafice, muzyce i programowaniu – mamy nadzieję, że będziecie uczestniczyć w naszych konkursach na najlepszy utwór muzyczny i najładniejszy rysunek!
* Oczywiście co miesiac będziemy Wam dostarczać najświeższe informacje ze świata Amigi! Zarówno naszego jak i tamtego. Postaramy się też przybliżyć postacie znanych i mniej znanych Amigowców.

Jak widzicie trochę się zmieni, a trochę zostanie po staremu – pamiętajcie, że Wy też uczestniczycie w redagowaniu AMIGOWCA – tu liczy się każdy głos, choćby najbardziej krytyczny. Nie twierdzimy, że zadowolimy wszystkich – być może uda nam się zadowolić Ciebie.

* Będzie wesoło i poważnie...

Jednym zdaniem: dla każdego coś miłego.

Na koniec zdradzimy, zę będzie też sporo niespodzianek...

Pierwszy 'nowy' AMIGOWIEC, o ile nie zajdą okoliczności niezależne od nas, pojawi się na początku grudnia i będzie nosił numer 0 – tytuł pisma już znacie, my zaś dołożymy wszelkich starań, by stało się ono pismem każdego Amigowca.

Aby nie było niedomówień – cena pisma wzrośnie – wzrośnie jednak i jego objętość (na początek 24 strony!). Według wstępnych szacunków cena nie powinna przekroczyć 10 tys. zł (ufamy, że w międzyczasie nie nastąpi jakaś drastyczna inflacja – na to już niestety wpływu nie mamy). W prenumeracie pismo będzie tańsze – cena z wliczoną wysyłką powinna wynosić 8 tys złotych (stan na dzisiaj).

Jak już pisaliśmy na stronie 1 w naszej redakcji powstała specjalna komórka ds. prenumeraty i będzie ona odpowiedzialna, by AMIGOWIEC docierał bez opóźnień do prenumerujących go czytelników.

Będziemy też wysyłać pismo 'za zaliczeniem' – ale przy tej formie wysyłki nie gwarantujemy, że dotrze ono na czas – jest przy tym sporo papierkowej roboty (koszty przesyłki pokrywa w tym wypadku zlecający!).

Zaprenumerować AMIGOWCA możecie już dziś – wystarczy przesłać na nasz adres pieniądze i napisać, które numery chcecie prenumerować.

Mamy jeszcze nieco egzemplarzy starszych w cenie 5 tys. za sztukę + 2 tys. na koszty przesyłki – jeśli jesteście chętni, to po prostu przyślijcie nam pieniądze, adres i napiszcie jakie numery chcecie otrzymać.

UWAGA: niektóre osoby przesłały nam przekazy nie podajac adresu – **AMIGOWCE** czekają – Jeśli nie dostałeś od nas zamówionego pisma, napisz na kartce swoje dane i to co zamawiałeś!

By nie było zamieszania w numeracji – numer grudniowy z tego roku będzie oznaczony jako 0! (numery następne będą nosiły numer miesiąca w którym się ukażą).

Na pierwszych 30 prenumeratorów czeka 30 dysków Public Domain, kóre wyślemy na podany adres!

Na miejsca, gotowi, start!!!
(czekamy na mecie)

REDAKCJA



TV-TEXT druga odsłona...

W marcowym numerze Amigowca zamieszczony został opis programu TV-Text. Nim numer ten dotarł do waszych rąk, pojawiła się nowa, znacznie udoskonalona wersja tego programu. TV-TEXT Professional.

Już po załadowaniu Workbencha widzimy pierwszą zasadniczą zmianę - zamiast dwóch ikon mamy jedną. Klikamy myszką i pojawia się okno w którym ustawiamy rozdzielczość, ilość kolorów i ewentualnie overscan. Oprócz tego mamy możliwość włączenia częściowego załadowania programu do pamięci. (SWAP) Oznacza to, że w pamięci znajduje się tylko główny program, zaś wszystkie procedury doładowywane są tylko w razie potrzeby. Zmniejsza to komfort pracy, ale jest jedyną alternatywą gdy chcemy pracować w dużych rozdzielczościach bez rozszerzenia pamięci.

Za nami ustawianie rozdzielczości. Przez chwilę ładują się pliki parametrów, po chwili zastajemy TV-Texta pro. gotowego do pracy. Rzut oka na górną listwę. Było tu kilka kosmetycznych zmian: Menu Justify przeszło jako podmenu do menu Text, menu Draw schowało się w Render, zaś chowanie górnej listwy z Project powędrowało do Menu Video. Myli się jednak kto sądzi, iż professional to tylko tych kilka drobnych zmian.
Najważniejszą modyfikacją było całkowite przebudowanie funkcji preferences która wpływa na kształt otrzymywanych napisów.

Po wybraniu **Prefs** na ekranie pojawia się okno z symbolami F1-F10, o nich za chwilę, trzy kwadratowe okienka z symbolami, suwak, oraz małe menu składające się z sześciu pozycji.

Myślę, że opis tego ważnego okna należy rozpocząć od wspomnianych trzech okienek z symbolami. Okienka te symbolizują gotowe do użycia kształty tekstu. Pod każdym okienkiem kryje się cały zestaw parametrów (**FACE** - "oblicze" czcionki, **OUTLINE** - jej obwódka, **SHADOW** - cień, oraz **LIGHT** - kierunek padania światła.). Można oczywiście tworzyć nowe (Create i Edit), lecz niejednokrotnie wystarczy zestaw przygotowany przez producenta. Używając suwaka otrzymujemy dostęp do kolejnych okienek. Po prawej stronie każdego okienka znajduje się jego nazwa. Nazwa okienka które wybieramy, kliknięciem lewego klawisza myszy, wyświetlona jest w inwersji. Jeśli chcemy coś napisać, używając tak wyróżnionego zestawu parametrów klikamy na **USE**, a następnie korzystamy z **RENDER/TEXT** (funkcja TEXT z menu RENDER). Kto nie wie jak z niej korzystać niech zajrzy do **Amigowca 2(06)** - Luty/Marzec 91 na stronę 2, punkt 5.

Teraz kolej na funkcje z menu <u>Render Prefs</u>.

Assign - Pozwala przyporządkować poszczególnym klawiszom funkcyjnym zestawy parametrów. Po wybraniu Assign wskazujemy myszą symbol klawisza któremu ma być przyporządkowany aktualnie wybrany komplet parametrów.

Create - Utworzenie nowego zestawu parametrów.

Edit - Wprowadzenie poprawek do istniejącego zestawu parametrów.

Scn/Prf Pal - Przełącza między paletą ekranu, a paletą aktualnie wybranego zestawu parametrów. Trzeba bowiem wiedzieć, iż oprócz FACE, OUTLINE, SHADOW i LIGHT do parametrów należy także paleta kolorów.

Cancel - wyjście z menu Prefs, z pominięciem wszystkich dokonanych poprawek.

A teraz coś więcej na temat <u>Create i Edit</u>. Po użyciu jednej z tych funkcji ukazuje się takie samo menu edycyjne. Z tą różnicą, że po użyciu Edit zmieniamy istniejący zestaw parametrów, a Create najpierw tworzy Default'owy zestaw (taki standardowy - tzn. białe oblicze, czarna ramka, czarny cień typu Drop oraz światło z lewego górnego narożnika.)

==› <u>FACE</u> - oblicze znaku może być:
SOLID- jednokolorowe,
FUL - wielokolorowe (z góry na dół),
MID - jak Ful z tym że kolory zmieniają się od góry do środka a potem jak w lustrze
SPLT - jak Ful z tym, że kolory zmieniają się tylko w środkowej części znaku
CYCL - kolejne znaki mają kolejne kolory
DIAG - jak Ful tylko obrócone o 45 stopni w lewo.

COLORS - uaktywnia się przy wszystkich wielokolorowych trybach wypełniania. Zmieniając znak większości-mniejszości zmieniamy kolejność kolorów.

Kolor wybiera się za pomocą menu które ujawnia się po wskazaniu myszką na kolorowy pasek w górnej części okna. W przypadku FUL, MID i wszystkich innych tworzących wielokolorowe "oblicze", (odnosi się to także do ramki i cienia) należy wybrać nie jeden kolor lecz tzw. Range. (patrz opis palety).

==› <u>OUTLINE</u> - oprócz sposobu i kierunku wypełniania ramki (**FILL i COLORS**) trzeba tutaj wybrać **DEPTH** - Grubość ramki, oraz **STYLE** - typ ramki
OUTL - obwódka wokół znaku,
EDGE - uwypuklenie w kierunku przeciwnym niż cień
XTRD - litera zyskuje pewna wysokość zależną od Depth

Oprócz tego w FILL są dwie możliwości więcej niż w Face a mianowicie:
GLNT - skośne pasy grubości jednego pixela w kolejnych kolorach
SOFT - jak SOLID, lecz między FACE a OUTLINE znajduje się ramka o grubośi 1 pixela o kolorze tak dobranym, (automatycznie) by tworzył płynne przejście między obliczem znaku i jego obwódką.

==› <u>SHADOW</u> - podobnie jak w starym TV-TEXT są tu trzy rodzaje cieni zwykłych: Drop, Cast, Trans. W przypadku wybrania któregoś z nich **DEPTH** oznacza odległośćcienia od znaku. Oprócz trzech cieni zwykłych są dwa rodzaje cieni kolorowych:
STRB - tworzy w tle znaku jego kolejne kolorowe kopie. Ilość kopi ustawia się w Depth, a odległość między nimi w Step.

(jest on wyróżniony kreską nad paskiem kolorów). Pod paskiem kolorów także znajduje się kreska. Oznacza ona tzw. RANGE używane w wielokolorowych obliczach, ramkach i cieniach. A oto lista funkcji:

COPY - kopiuje aktulny kolor na wskazane miejsce
SWAP - wymienia miejscami kolor aktualny i wskazany
SPRD - tworzy płynne przejście między aktualnym kolorem a kolorem wskazanym.
RANGE - pozwala ustawić kolory wchodzące w skład RANGE.
UNDO - cofa ostatnią operację
CANCEL - wychodzi z palety z pominięciem dokonanych zmian.

W tym miejscu muszę wytknąć autorom Professionala dość poważne, moim zdaniem, potknięcie. Próżno byś, Drogi Czytelniku szukał czegoś takiego jak OK. Aby wyjść z palety z zatwierdzeniem dokonanych poprawek należy zamknąć okno palety. A przecież w większości programów zamknięcie okna równoważy się wybraniu funkcji CANCEL.

Inną rzeczą której nie było w programie TV-TEXT, a zasługującą na uwagę jest LOCK BG. Powoduje ona zablokowanie tła. Możemy np. załadować jakiś obrazek, wykonać LOCK BG, a następnie nanieść jakieś teksty. Robimy CLS (tutaj to się nazywa Flood) a tło zostaje. Jeszcze lepszym przykładem na wykorzystanie LOCK BG jest wycinanie. Mamy tekst wycinamy go, (np. w celu przesunięca), i tekst znika, tło zostaje.

Następną rzeczą która jest, a której nie było poprzednio, jest DITHER. Pozwala płynnie wypełniać tło na kilka sposobów. W startym TV-TEXT była tylko możliwość włączenia kilku układów pasów w tle. Jest także tzw. Sleep który zmniejsza ilość zajmowanej przez program pamięci, a pozwala wrócićdo ponownej pracy bez konieczności wczytywania go z dysku.

W sumie uważam że, TV-TEXT Professional to bardzo dobry program. W swojej dziedzinie jest na razie najlepszy i zasługuje na miano professional - robi to co powinien i choć nie ma zbędnych bajerów umożliwia zrobienie bardzo ładnych rzeczy. (Np. czołówka z **Foragain Afair Slide Show** - Kto widział ???). Myślę, że jest to program godny polecenia każdemu kto kiedykolwiek będzie musiał wykonać jakiś ładny napis, a jest szczęśliwym posiadaczem AMIGI.

Falcon

To miejsce czeka na Ciebie!

COMMPOL

Tu dokonasz najlepszych zakupów
TANIO, SZYBKO i SOLIDNIE
Oferujemy w ciągłej sprzedaży:
AMIGI 500, C-64, Monitory, Drukarki, Dyski
Rozszerzenia, Modulatory i inne akcesoria

Realizujemy zamówienia na wszystkie towary firmy COMMODORE dostępne na rynku RFN. Sprzet kupowany u nas jest nowy objęty 6 cio miesięczną gwarancją. Przy zakupach hurtowych zapewniamy bonifikatę. Zadzwoń a przekonasz się, że u nas jest najtaniej. Tylko u nas: instrukcja do SCULPT ANIMATE 4D

P.H. COMMPOL ZAPRASZA OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU W GODZ. 12.00 17.00 W KRAKOWIE I LUBLINIE

os. Złotego Wieku 21/13	31-617 Kraków	☎ (012) - 47-26-14
ul. Szopena 39/2	20-023 Lublin	☎ (081) - 22 - 333

AmiSłownik
Słownik na dyskietce
Hurtownia
Program obsługi sklepu i hurtowni
Kosztorys
Program kosztorysowy

<u>Już do nabycia!!!</u>
Firma "TRON",
Marek Hyla
oś. Kolorowe 9/16,
31-939 KRAKÓW
telefon (012) 44-43-68

U nas kupisz i sprzedaż każdy orginalny program napisany w Polsce na AMIGĘ!
Jeśli jesteś autorem oryginalnego programu na AMIGĘ - Skontaktuj się z nami!!!

TWIN™ SPARK SOFT.



Sklep komputerowy w Lublinie
ul. Okopowa 6
tel. (081) 213-94



o f e r u j e :

Sprzęt komputerowy firmy:
C O M M O D O R E
oraz wszelkie inne akcesoria komputerowe.

Zapraszamy !!!

PRZEDSIEBIORSTWO "FORMAT", Warszawa, Bracka 4, tel. 625-40-09, fax.29-60-49

STACJE DYSKÓW 5.25", 3.5"
Peryferia do Amigi
DYSKI TWARDE
Peryferia do Amigi

Godziny pracy: 10-16 Ponad 2000 sprzedanych stacji!!!



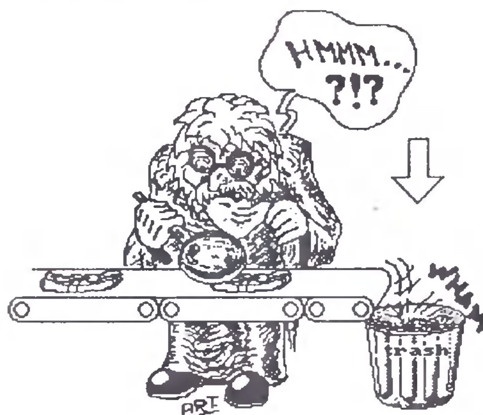
PowerPacker 3 niesamowita bestia

Być może ktoś z Czytelników korzystając z tak niezwykłego narzędzia jakim jest PowerPacker, skompresował swoje teksty lub obrazki i zastanawia się czy można bez użycia tego programu, dostać się do ich zawartości. Otóż owszem - można, a zapewniaja to programy: PPMore, PPType, PPShow i PPAnim, stworzone przez autora PowerPacker'a i wraz z nim rozpowszechniane.

Są to programy służące do przeglądania, bądź drukowania, tekstów, obrazków i animacji. Ich wyjątkową cechą jest fakt, że mogą pracować z danymi skompresowanymi przy użyciu PowerPacker'a (co naturalnie nie wyklucza ich współpracy z "normalnymi", niespakowanymi plikami).

Na dyskietce systemowej (Workbench) w katalogu 'Utilities' znaleźć można program 'More'. Służy on do czytania zawartości plików tekstowych, jednakże nie mogą one być w żaden sposób skompresowane. Jeśli jednak są, pozostaje zastąpić 'More' przez 'PPmore'. W chwili pisania tego tekstu najnowsza jego wersja to 1.71. Oprócz akceptowania efektów pracy PowerPacker'a, program ten oferuje możliwość wydrukowania zawartości pliku na drukarce, a także o wiele łatwiejszy sposób przemieszczania się z jednego fragmentu tekstu na drugi (dla zwolenników IBM'a możliwe jest nawet posługiwanie się w tym celu klawiaturą numeryczną - 'PgUp', itp.). Z plikami tekstowymi pracuje także 'PPType'. Jego nazwa sugerowałaby, iż służy on również do przeglądania zawartości tekstów, ale to tylko złudzenie. Autor nie chciał nazywać go 'PPPrint', a ta nazwa już chyba wszystko wyjaśnia - 'PPType' drukuje teksty na drukarce. Tu ktoś zapewne spyta: Po co mi taki program, drukuje także 'PPMore'? Owszem, ale drukuje on tekst jednym ciągiem, nie zważając na długość stron, czy też ich numerację. Pod tym względem 'PPType' jest bardziej elegancki, ale dokładniej o tym za chwilę.

Skompresowane obrazki pozwala oglądać 'PPShow', dodatkowo grafikę można skierować na drukarkę. Innym rodzajem grafik są animacje, które oglądać można przy pomocy programu 'PPAnim'. Wszystkie wyżej wymienione programy mogą być używane dwojako: z okna CLI jako komendy (podanie samej nazwy powoduje wyświetlenie requester'a /pod warunkiem posiadania w katalogu LIBS: biblioteki arp.library - w przeciwnym przypadku zobaczymy tylko małe okienko oczekujące na wpisanie nazwy pliku/, wpisanie nazwy i pytajnika powoduje wyświetlenie ściągawki, z kolei program wywołany przez np. 'ppmore nazwa_katalogu' wyświetla requester, a w nim zawartość katalogu o podanej nazwie), bądź też z Workbench'a.



... i po co to było!

W tym drugim przypadku istnieją trzy sposoby: można dwa razy kliknąć na ikonie danego programu i wówczas po ukazaniu się requester'a wybrać nazwę pliku lub klikając raz na ikonie odpowiednich danych (teksty, rysunki lub animacje), po czym dwa razy na ikonie programu (należy przy tym trzymać klawisz 'Shift'). Trzecim sposobem jest kliknięcie na ikonie danych, wybranie z menu Workbench'a opcji 'Info', a po ukazaniu się odpowiedniego okna kliknięcie w okienku podpisanym 'Default Tool' i wpisanie do niego np.'c:ppmore' (jeśli oczywiście program 'PPMore' znajduje się w katalogu C:, jeśli jest w katalogu głównym wystarczy wpisać ':ppmore'). Opcje, które w CLI wpisywane są po prostu zaraz po podaniu nazwy programu tu wymagają umieszczenia w okienku 'Tool Types' - dokładniej o nich przy opisie każdego programu. Czynności te kończy nagranie na dysk poprzez kliknięcie na gadżecie 'Save'. Od tej pory podwójne kliknięcie na ikonie z tymi danymi uruchomi program 'ppmore', co spowoduje wyświetlenie zawartości pliku na ekranie. Natomiast w trakcie prezentowania jednego pliku można wczytać zawartość innego, wystarczy nacisnąć klawisz 'L'. Oczywiście te uwagi analogicznie odnoszą się do wszystkich programów z rodziny 'PP...'.

Wspomniany przed chwilą requester jest bardzo podobny do tego, który znamy z PowerPacker'a. W zasadzie brakuje mu tylko gadżetów 'Get Dir' i 'Hide/Show *.info'. W zamian otrzymujemy gadżet 'Parent' zastępujący linię '/Parent (dir)' pojawiającą się na początku wykazu plików i drugi 'Drives', który jest równoważnikiem naciśnięcia prawego klawisza myszki.

Najbardziej chyba popularny jest 'PPMore'; można go znaleźć np. na każdym dysku dołączanym do czasopisma "Amiga Computing". Wszelkie instrukcje odnoszące się do zawartości dysku wyświetlane są za pośrednictwem tego właśnie narzędzia.

Program można uruchomić przez podanie w CLI rozkazu 'ppmore nazwa_programu' - powoduje to odczytanie pliku o podanej nazwie. W zasadzie po nazwie 'PPMore' można podać kilka opcji, jednakże dotyczą one tylko przypadku, gdy program ten chcemy wywołać z innego. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do instrukcji, która rozpowszechniana bywa na dysku wraz z programem.

Gdy 'PPMore' już wyświetla zawartość pliku tekstowego, możliwe jest wydanie mu kilku komend - pełny ich wykaz można zobaczyć po naciśnięciu klawisza 'Help'. Kilka jest dostępnych przy użyciu myszki (zapewniają to gadżety umieszczone na dole okna), można na przykład "przewinąć" tekst o linię lub stronę w dowolnym kierunku, dotrzeć do dowolnego miejsca w pliku (miejsce to można określić za pomocą procentow lub numeru linii), w końcu tekst może zostać skierowany na drukarkę. Ostatni gadżet 'Exit' czyni to samo co klawisz 'Esc', czyli kończy pracę programu.

Jak już wspomniałem, aktywne są również klawisze zamieszczone w klawiaturze numerycznej, tzn. strzałki, 'Home', 'End' i inne. Przesunięcie tekstu o stronę w przód można osiągnąć poprzez naciśnięcie klawisza spacji (cofa klawisz 'BackSpace'). Szukany łańcuch wpisuje się w okienko, które pojawia się po naciśnięciu klawisza 'S' (program nie rozróżnia wówczas małych i dużych liter, aby to osiągnąć należy użyć kombinacji 'Shift' + 'S'). W celu odszukania poprzedniego lub następnego zestawu szukanych znaków wystarczy nacisnąć odpowiednio klawisz 'P' bądź 'N'. Klawisz 'Del' pozwala przełączyć sposób informowania o pozycji wyświetlanego fragmentu w zbiorze pomiędzy procentami a numerem linii. W zależności od usta-wienia tej opcji można poszkiwać bądź danej linii, bądź "danego procenta". Klawisz 'P' używany z Shift'em odpowiada za drukowanie całego tekstu na drukarce, natomiast 'D' (również + 'Shift') ogranicza wydruk tylko do oglądanej aktualnie strony. Oczywiście przed wydrukiem należy odpowiednio ustawić parametry wydruku za pomocą programu 'Preferences'. W trakcie drukowania program działa normalnie, nie można tylko przerwać jego pracy. Po każdej zmianie wielkości okna jego zawartość można "odświeżyć" przy pomocy klawisza 'R'.

Jeśli komuś nie odpowiada sposób w jaki 'PPMore' drukuje teksty, może sięgnąć po narzędzie, którego jedynym zadaniem jest wydruk - program 'PPType 1.1'. Przy jego pomocy tekst jest dzielony na strony, każda z nich może otrzymać nagłówek zawierający nazwę pliku oraz kolejny numer. Długość strony oraz ilość znaków w linii ustawić można za pomocą 'Preferences'. Można także decydować o ilości znaków, które przypadają na wcięcie rozpoczynające każdy akapit ('PPMore' przyjmuje standardowe 8). W składni linii wywołania PPType'a można zamieścić następujące opcje: -o nazwa_pliku - drukowanie do pliku, a nie na drukarkę, -cxx - nowa długość linii (xx znaków), -lxx - nowa długość strony, -txx - rozmiar wcięcia poprzedzającego akapit (maks. 16). Podanie opcji -h powoduje drukowanie bez nazwy pliku i numeru strony (można w ten sposób zaoszczędzić dwie górne linie na tekst), -p wyłącza tylko numerację stron, -n pomija nazwę w nagłówku strony, -a sprawia, że nagłówek strony nie jest drukowany jako pogrubiony (przydatne przy drukowaniu do pliku). Przykładowo podanie 'PPType -o ram:wydruk -l60 -a plik.txt' spowoduje utworzenie w RAM-dysku zbioru o nazwie wydruk, który zawierał będzie plik.txt o długości strony 50 linii i nagłówkach drukowanych normalnie. Korzystając z Workbench'a możliwość ustawiania wspomnianych opcji uzyskać można wybierając z menu 'Workbench' opcję 'Info' (oczywiście po uprzednim kliknięciu na ikonie pliku tekstowego, który zamierzamy drukować) i wpisaniu w okienko podpisane 'Tool Types' jednej z opcji: HEADER (odpowiada za nagłówek), PAGES (numeracja stron), NAME (nazwa pliku w nagłówku), ANSI (czy nagłówek będzie pogrubiony) - tych opcji używamy z zaznaczeniem ON (włączony) lub OFF (wyłączony), przykład HEADER=OFF - TABSIZE (odpowiednik -t) wymaga podania liczby (np. TABSIZE=5).

Gdy pragniemy nacieszyć nasze oko obrazkami pomocą służy 'PPShow 1.2'. Jak nietrudno chyba wywnioskować z nazwy, program przeznaczony jest do wyświetlania plików zawierających grafikę (w standardzie ILBM). Jedyną opcją jaką można wpisać po nazwie programu jest -h (np. ppshow -h df1:obrazek), pozwalająca na "wymuszenie" trybu HAM (Hold & Modify). Natomiast w trakcie oglądania obrazka aktywne są następujące funkcje programu (oprócz 'L', który standardowo pozwala wczytać następny plik): 'P' - drukuje obrazek na drukarce, 'TAB' - (podobnie jak w programie DeLuxe Paint) włącza i wyłącza zmianę kolorów w obrębie cyklu (bardzo ciekawe efekty !), natomiast każdy inny klawisz (jak również prawy klawisz myszki) powoduje zakończenie "seansu".

Wiadomo powszechnie, że najbardziej atrakcyjną formą grafiki jest animacja. O jej zwolennikach również pomyślał autor PowerPacker'a i stworzył program 'PPAnim 1.0'. Jak nietrudno chyba się domyślić pozwala on na oglądanie animacji nawet gdy są one skompresowane PowerePacker'em. Może on odtwarzać animacje zapisane w formacie IFF ANIM #5, którego używają m.in. DeLuxe Paint i Videoscape. Jak zwykle program ten może być wywoływany z CLI przy czym po komendzie 'ppanim' możliwe są następujące opcje: -h - to samo, co w przypadku 'PPShow', -jxx - opóźnienie między poszczególnymi klatkami w wielokrotnościach 1/50 sekundy, -lxx - decyduje o tym ile razy będzie wykonywana pętla, -r(opcjonalnie xx) - o ilości powtórzeń animacji (różnice między poprzednią a tą opcją wyjaśnię później), -i - włącza tryb Interlace, -o - animacja odtwarzana będzie tylko raz (jak nietrudno zauważyć, taki sam efekt da -l1 lub -r1). Odtwarzając animację w trybie pętli, program zakłada, że ostatnie dwie klatki animacji są identyczne, jak pierwsze dwie - pozwala to na szybkie odtwarzanie (w ten sposób animacje zapisuje DPaint). Gdy jednak animacja nie jest tak zbudowana, należy użyć trybu repeat (opcja -r); program wtedy po zakończeniu każdej animacji odtwarza pierwszą klatkę i startuje od początku. Może to spowodować pewne zaburzenia, gdyż pierwszą klatkę rysuje się dłużej niż pozostałe. Chyba wiadomo również jak przeglądać animacje z poziomu Workbench'a, wyjaśnienia wymagają tylko opcje, które należy wpisać w okienko 'Tool Types' (po wywołaniu z menu 'Workbench' opcji 'Info'). Są to TIMES=<xx> - ilość powtórzeń animacji, JIFFIES=<xx> - opóźnienie między klatkami, REPEAT - odpowiednik -r, ONCE - odpowiednik -o, LACE - wymuszenie trybu Interlace. W trakcie oglądania można: zatrzymać animację przez naciśnięcie klawisza 'S' lub lewego klawisza myszki (ponowne naciśnięcie uruchamia ją ponownie), w czasie zatrzymania animacji dzięki klawiszowi 'N' przesuwać się o jedną klatkę w przód, przez 'Q' lub prawy klawisz myszki zakończyć działanie programu, natomiast przy użyciu 'L' wczytać następny plik.

Należy dodać, że wszystkie wyżej opisane programy (a konkretnie najnowsze ich wersje o podanych numerach) wymagają obecności w katalogu LIBS: biblioteki powerpacker.library. Dla większej wygody pracy (skrócenie czasu ich wywoływania) można uczynić je rezydentnymi. W tym celu nie mogą być one spakowane i muszą mieć włączony bit protekcji 'Pure'. Pozostawiając je niespakowanymi nie traci się jednak wiele miejsca na dysku, ponieważ programy te są bardzo małe (największy z nich -

'PPMore' – nie przekracza 10 KB). Wielce przydatną cechą przy współpracy z Workbench'em jest fakt, że jeśli program nie odnajdzie pliku o nazwie określanej przez ikonę, dodaje do niej przyrostek '.pp' i ponawia poszukiwania. Pozwala to np. na odczytanie tekstu 'Przeczytaj.Mnie.pp' po dwukrotnym kliknięciu na ikonie 'Przeczytaj.Mnie'. Opisane tu najnowsze aktualnie wersje są rozpowszechniane wraz z PowerPacker'em 3.0 i posiadają bardzo szczegółowe instrukcje (naturalnie pliki tekstowe).

Zapewne zdziwić może fakt, że Nico Francois nie napisał żadnego "odtwarzacza" muzyczek. Przyznaję, iż jest to zagadkowe, ale okazuje się, że nie na darmo opublikował on przykład, jak wykorzystać pliki przetworzone przez PowerPacker'a we własnych programach. Na jednym z moich dysków znalazłem pochodzący z Norwegii program o nazwie IntuiTracker 1.23, który wypełnia wspomnianą lukę. Jest to bardzo elegancko wyglądające i proste w obsłudze narzędzie, mające za zadanie odtwarzanie modułów muzycznych stworzonych przy pomocy Soundtracker'a (wersje 2.0 – 2.5), bądź NoiseTracker'a (1.0 – 1.11). Nie trzeba chyba dodawać, że program traktuje pliki skompresowane jak "swoje" i w pełni je akceptuje. Po jego uruchomieniu pokazuje się mały paseczek na listwie menu i zawartymi na nim opcjami sterujemy pracą programu. Po wybraniu z menu 'Tracks' opcji 'Choose disc' wskazujemy programowi katalog, z którego czerpać ma zbiory. Przez START (menu 'Control') rozpoczynamy odtwarzanie, a o jego kolejności decydują opcje PROGRAM MODE (według ustawionego programu) i RANDOM PLAY (kolejność ustalana losowo). Ostatnie menu ('Prefs') umożliwia otworzenie małego okienka, w którym można obserwować widmo częstotliwości odtwarzanej muzyczki, sterować poziomem głośności i kolejnością odtwarzanych utworów (opcja CONTROL PANEL okazuje szereg małych ikonek symbolizujących wszelkie funkcje – Start, Stop, przewijanie – ikonki te bardzo łatwo będzie rozszyfrować posiadaczom odtwarzaczy CD np. Technics'a). Z innych zawartych tam opcji 'File-requester' pozwala na użycie requester'a przy wyborze katalogu zawierającego moduły. Pracę programu kończy funkcja 'Quit' z menu 'Control'.

Innym ciekawym "grajkiem" jest NoisePlayer 3.00. Jest to program freeware, wykorzystujący bibliotekę req.library w celu korzystania z takiego samego requester'a, z jakim mamy do czynienia w Cygnusie Edytorze 2. Jeśli ktoś nie ma tej biblioteki, może podać komendę: NoisePlayer <nazwa pliku> i już rozkoszować się muzyką. Wśród wielu programów muzycznych, które mogą zapisywać pliki dla NoisePlayer'a są oczywiście NoiseTracker,SoundTracker i wiele, wiele innych.

Chodzą słuchy, że spakowane muzyczki potrafi czytać (a także zapisywać) ProTracker, niestety mój (wersja 1.1) stwierdza tylko, że jest to plik spakowany i na tym koniec. Prawdopodobnie późniejsze wersje będą działały poprawnie i to uczyni ProTracker'a jeszcze bardziej użytecznym.

Jakie inne programy potrafią zrozumieć Powerpacker'owskie twory? Można tu wymienić VirusExpert'a v.1.6 (i kolejne), który potrafi odczytać spakowaną bibliotekę boot-block'ów. Biorąc pod uwagę, że każdy boot-block to około jednego kilobajta, a takich można mieć w bibliotece kilkadziesiąt, spakowanie pozwala zaoszczędzić co najmniej kilkanaście KB. Osoby używające asemblera zapewne ucieszą się z programu MasterSeka v.1.80, który także akceptuje spakowane pliki źródłowe (dzięki zastosowaniu arp.library można pliki wybierać przy pomocy requester'a znanego z programów serii 'PP...').

Jeśli ktoś chciał zdobyć trochę miejsca na dysku i w tym celu kompresował na nim co tylko się dało, na pewno zauważył, że pozostało mnóstwo plików, do których nie wiadomo jak się zabrać. Są to biblioteki, fonty oraz wszekiego rodzaju driver'y i handler'y. Okazuje się jednak, że o tym Nico F. pomyślał i stworzył program PPLoadSeg 1.0. Aby użyć tego programu najlepiej jako pierwszą komendę w startup-sequence zamieścić 'PPLoadSeg' (zajmuje to tylko ok. 480 bajtów pamięci!). Program ten oszukuje systemową funkcję LoadSeg w dos.library, odpowiedzialną właśnie za wczytywanie tych plików. Naturalnie oszustwo polega na rozpoznawaniu spakowanych zbiorów. Pozostaje już tylko spakować PowerPacker'em potrzebne pliki – katalogi DEVS:, FONTS:, L:, LIBS:, – (Uwaga! należy użyć opcji DATA FILE, oraz zapisywać bez przyrostka '.pp'). Program może mieć problemy z innymi "kombinującymi" z LoadSeg (np. niektóre antywirusy – szczególnie dla wirusów plikowych), w takim razie komenda PPLoadSeg musi być wywołana później. I na koniec jeszcze jedna uwaga: nie należy kompresować biblioteki 'powerpacker.library' – coś na dysku musi pozostać "normalne"!

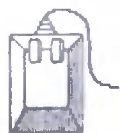
Na zakończenie pragnę się wytłumaczyć: artykuł ten powstawał wiosną br. i wtedy aktualnie najnowszą wersją PowerPacker'a była 3.0a. W wakacje (już po przesłaniu do redakcji dwóch odcinków) otrzymałem wersję 3.0b. Od poprzedniczki najbardziej odróżnia ją wygląd ekranu – przypomina on nieco programy z Amigi 3000 (gadżety są trójwymiarowe, a klikanie na nich daje wrażenie naciskania klawisza). Inna nowością jest fakt, że programy skompresowane mogą korzystać z biblioteki powerpacker.library, co pozwoliło skrócić odpowiedzialny za dekompresję nagłówek programu do 172 bajtów (decyduje o tym opcja 'Library Hdr' w menu 'Prefs'). Plik 'PowerPacker.prefs' zwiększył natomiast swój rozmiar do 94 bajtów. Bardzo ciekawa jest możliwość zmiany kolorów ekranu PowerPacker'a. W tym celu należy skorzystać np. z programu 'Palette' (można go znaleźć na dysku 'Extras 1.3' w katalogu 'Tools'): pierwszą czynnością jest przesunięcie ekranu PowerPacker'a w dół tak, aby była widoczna ikona programu 'Palette'. Potem wystarczy już tylko kliknąć dwukrotnie na tej ikonie i małe okienko pojawi się na ekranie PowerPacker'a! Po ustawieniu odpowiednich kolorów można je nagrać komendą 'Save Preferences' – przy następnym uruchomieniu PowerPacker'a pojawią się już wybrane kolory. Warto także dodać, że autor usunął kilka drobnych błędów (m.in. prawidłowo działa już funkcja 'Auto Recrunch').

Po przeczytaniu tych wszystkich informacji może nasunąć się pytanie: czy korzystanie z PowerPacker'a może mieć jakieś swoje złe strony?

Okazuje się, że owszem!

Łukasz Bieńkowski

...ale o tym i o 'MuchMore' oraz o tym jak zakończy się cykl o 'niesamowitej bestii' poczytacie w 'nowym' AMIGOWCU,
...he, he – REDAKCJA



Co było, a nie jest... czyli spis treści AMIGOWCA!

Poniżej zrobiliśmy streszczenie tego wszystkiego o czym mogliście poczytać w poprzednich numerach AMIGOWCA.

Opisywane poniżej numery są jeszcze do zdobycia - wystarczy przysłać na adres redakcji 5 tys. zł za sztukę + 2 tys. na koszty przesyłki. Jeśli by nam zabrakło egzemplarzy to zwracamy pieniądze - minus te 2 tys. na koszty przesyłki, he, he.

(W numeracji bierzemy pod uwagę tylko numer w nawiasie - tu chochlik na szczęście nic nam nam nie namieszał!)

AMIGOWIEC nr 1

Od września ubiegłego roku poszukiwaliśmy programiku o nazwie ARRIBA, który daje niesamowite efekty dźwiękowe, gdy 'klika' się myszką lub stuka po klawiaturze. Wreszcie go 'dopadliśmy'- będzimy go rozpowszechniać na naszych dyskach Public Domain, o których napiszemy w 'nowym' AMIGOWCU!

HARDWARE

- pisaliśmy o tym jak to wygodnie prcuje się z twardym dyskiem (artykuł godny polecenia wszystkim tym, którzy nigdy nie mieli kontaktu z tym przyrządem)

- oraz do czego przydaje się i MEGA (w chwili obecnej jest to standardowe wyposażenie AMIGI 500 plus)

* Twardo o twardych cz. 1
* Po co komu 1 MEGA

AMIGOWE historie

Opisaliśmy tu jak doszło do wejścia na rynek AMIGI i co z tego wynikło dla ATARI ST. (Ostatnio jeden z moich kolegów stwierdził, że ST to powinni sprzedawać z wbudowanym do ROMU Calamusem, inne programy są zbędne)

* Prawdziwa historia AMIGI...

SOFTWARE

Od początku zajęliśmy się fascynującym światem gier należących do grupy - Official Advanced Dungeons&Dragons - w/g nas jednym z najlepszych o ile nie najlepszym systemem gier. Pierwszą grą, której poświęciliśmy dłuższy opis był "Champions of Krynn".
Niektórzy w listach zarzucali nam, że jednak lepiej się gra z ludźmi niż z bezmyślną maszyną - w sumie po przemyśleniu sprawy i przeczytaniu artykułu "Gdzie bije dzwon?" (nr7) - przyznaje Wam całkowitą rację. Nie sądzicie jednak, że w dzisiejszym zagonionym świecie jest niesamowicie trudno zebrać 6 chłopa (kobiety też mogą być) i pograć sobie przez kilka godzin? Za to komputer zawsze stoi pod ręką, a gry, które powstają są coraz lepsze. Wybór należy oczywiście do Ciebie Drogi Czytelniku...

Wprowadziliśmy też, któtkie opisy gier z naszą subiektywną ich oceną - tak abyście mieli jako taki przegląd sytuacji (musimy tu jeszcze raz przeprosić za poczynania chochlika, który mieszał nam trochę z głowami w tej rubryce przez kilka numerów).

W rubryce "Jak zabić smoka?" zaczęliśmy opisywać pomocne w grach tricki (przypominamy, że i Ty możesz za tych kilka trików (o ile je zamieścimy) dostać **autorskiego AMIGOWCA** i dyskietkę z wybranymi przez nas programikami.

* Advanced Dungeons & Dragons, czyli gry, które podbiły świat.
* GRY

Future Wars
Unreal
Weird Dreams
Kick-Off 2
Empire
Shadow Warrior

* Triki

The Last Ninja 2
Clown-O-Mania
Jumping Jackson
Indiana Jones (Action)
Stryx
Fighter Bomber
Battle Squadron
Rings of Medusa

Był też oczywiście AMI-TOP, czyli Lista Przebojów AMIGOWCA.

Przypominamy, że i Ty możesz przysłać do nas 3 swoje propozycje - na losowo wybrane osoby czekają 3 AMIGOWCE i dyskietka z Public Domain.

AMIGOWIEC nr 2

Numer drugi był w zasadzie mono-, a raczej bitematyczny. Rozpoczęliśmy w nim druk 4 częściowego opisu wsapniałego programu graficznego jakim jest DeLuxePaint III (to, że potem pojawiła się wersja IV tego programu jest i po części naszą zasługą - he, he).



Przypominamy, że dla osób posiadających 512KB pamięci w Amidze (a są jeszcze tacy?) polecana jest wersja II - do czwórki z taką pamiecia naprawdę nie macie po co startować! W części 1 zostały opisane ikony DPainta.

* DeLuxe Paint III, grafiki czar cz. 1

W dziale gry zajęliśmy się opisem następnej wspaniałej przygodówki, która niejednego z nas (a potem Was...) pozbawiała w nocy snu, czyli Might & Magic



* Might and Magic, Book 2, czyli nieprzespane noce
* GRY

Populus + Promised Land
Batman The Movie
The Plague
Hostages
Shadow of the Beast
Fire and Forget

* TRIKI

Kingdoms of England
Cabal
Turrican
Ninja Spirit
Klax
Operation Thunderbolt
Pirates!
Shadow of the Beast
Hallywood Poker Pro
Batman The Movie

AMIGOWIEC nr 3



W tym numerze pod lupę wzięliśmy wirusy. Dr Piotr zabrał się do szczegółowego opisu podstawowych typów wirusów i szkód jakie mogą wyrządzić. Było tam też kilka punktów o tym jak ratować się przed tą plagą (przpominamy, że wtedy jeszcze nie wymyślono SADDAMA, o którym możecie poczytać w nr 12)

* Wirusy atakują po cichu...

W drugiej części opisu DPainta III zajeliśmy sie dwoma pierwszymi menusami: Picture i Brush. Niech sie Wam nie wydaje, że jak wiecie jak władować rysunek, to już wiecie wszystko o funkcjach tam zawartych. A zresztą sami poczytajcie...

* DeLuxe Paint III, grafiki czar cz.2

W grach zajęliśmy się opisaniem jednej z najbardziej popularnych gier na Amigę czyli Pirates. Gra ta przez wiele tygodni utrzymywała się na pierwszym miejscu listy przebojów niemieckiego pisma AMIGA-Magazin.

* Pirates - morscy buntownicy
* GRY

Gee Bee Air Rally
Fire Power
Ferrari Formula One
Destroyer
Shadow of the Beast 2
Wings
Duck Tales

* TRIKI

Flood
Back to the Future
Bubble Bobble 2
Rotor
Pipemania
Dynasty Wars
Ghosts and Goblins

AMIGOWIEC nr 4



Numer 4 był numerem gwiazdkowym i słusznie mogliście spodziewać się różnych prezencików pod choinkę. Numer ten pisany był po ostatnim zlocie krakowskiego klubu ACC - opisywaliśmy tam jak to klub się rozpadł i jak to na jego miejsce powstaje SUAMI. Dziś już wiemy, że Stowarzyszenie Użytkowników Amigi również przestało istnieć - a może tak ktoś to przejmie (nazwa czeka)

* Pozlotowe

Na gwiazdkę zaczęlismy też drukować Amigowe ABC - w pierwszym odcinku zostały opisane podstawowe pojęcia, bez których znajomości nie ma co podchodzić do rozgryzania AMIGI.

<u>**UWAGA:**</u> Cykl ten ze zdwojonym wysiłkiem będzie kontynuowany w 'nowym' AMIGO-WCU, a to że chwilowo zniknął z naszych łamów jest spowodowane właśnie przechodzeniem z jednego do drugiego

* Amigowe ABC cz.1

<u>HARDWARE</u> - w tej rubryce opisaliśmy twardy dysk Quantum z kontrolerem Alf 2 - jest to jeden z lepszych zestawów (w tej chwili pojawił się Alf 3, ale Quantumy nadal spisują się na medal)

* Dobry Alf, dobry czyli: Alf2 i Quantum Pro Drives 80S

<u>SOFTWARE</u> - jak w poprzednich numerach opis DeLuxa, ale... tym razem z racji gwiazdki zajęliśmy się podstawami Animacji dokonywanej na tym programie. Ponadto opisaliśmy jeden z lepszych programów służących do drukowania jakim jest Turbo Print Professional oraz wspaniałe narzędzie programistów, czyli RDD (prawdopodobnie umieścimy go wraz z opisem na jednym z pierwszych naszych dysków Public Domain). Na koniec opisaliśmy grę o niespotykanej atmosferze i szybkości - DUNGEON MASTERA. Do gry dołączyliśmy wykorzystywane w niej zaklęcia. Symbole magii niezbędne do wywoływania zakleć zostały opisane w nr 8 (no niestety, Ci którzy sami nie doszli jak klikać trochę sobie poczekali)

* DeLuxe Paint III, grafiki czar cz.3
* Turbo Print Professional - Mistrz Drukarski
* Samobotujący się RAM-Disk - Wspaniała rzecz!
* DUNGEON MASTER - Gra czy rzeczywistość?
* GRY

Flood
Time machine
It came from the desert
Marble Madness
Lombard Rally
Interceptor F-18A
Hybris

* TRIKI

Kick-Off Extra Time
Roller Cybernoid
XYBOTS
Arkanoid
Afterbruner
Logo
Shadow of the Beast 2
Hammerfist
Resolution 101
Viking Child
Skidz
Ra
Das Magazin

AMIGOWIEC nr 5

W tym numerze zajęliśmy się odpisywaniem na listy naszych Drogich Czytelników. Dlatego dopiero w nr 5, ponieważ tak słabo do nas pisaliście! Jeśli macie wątpliwości to - już dziś możecie podzielić się z nami Waszymi <u>pytaniami dotyczącymi AMIGI</u> - każdy list jest cenny! Bez tych listów rubryka **"Pisma, pisemka"** przestanie istnieć! Oczywiście część odpowiedzi można było (i mamy nadzieję, że będzie) znaleźć w Amigowym ABC. Oprócz tych rubryk powstała nowa, niestała, ale pożyteczna rubryka **"Rusz mózgiem"**, w której opisywaliśmy gry, wymagające potężnej porcji pracy mózgu. Tym razem opisaliśmy SHANGHAI.

* Pisma, pisemka
* Amigowe ABC, cz.2
* Rusz mózgiem - SHANGHAI

<u>HARDWARE</u> - tu w dalszym ciągu toczyliśmy temat najtwardszego z twardych, czyli twardego dysku i udzieliliśmy Wam kilku wskazówek czym kierować się przy zakupie tego cacka

* Twardo o twardych cz.2

<u>SOFTWARE</u> - w tym numerze skończyliśmy opis programu DeLuxe Paint III - opisane tu zostały 'efekty specjalne', bez których nijak pracować "w grafice" nie wypada. Grą którą Was tym razem poczęstowaliśmy była SUPREMACJA (niby następczyni równie niesamowitej gry - Millenium 2.2).

* SUPREMACY your will be done.
* GRY

Obliterator
Mickey Mouse
Lotus Esprit Challenge
Prince of Persia
Panza Kick Boxing
Indianapolice 500

* TRIKI

Time machine
Predator
Monthy Python
Legend of the Lost
Midnight Resistance
Dynasty Wars, Ivanhoe

AMIGOWIEC nr 6

Pamiętacie wojnę w IRANIE? Jak to dawno temu, prawie w mrokach przeszłości... W nr 6 żywo zareagowaliśmy na wszelkiego rodzaju wojny również te 'komputerowe'. Zastanawialiście się jak mała różnica jest obecnie między symulacją a życiem (o czym przekonuje nas dobitnie urządzenie o nazwie CYBERSPACE tak ostatnio modne, choć jeszcze niedostępne na AMIGĘ, a które również wtedy opisywaliśmy.

* Bajka to czy prawda? (CYBERSPACE)

Z programów wojennych opisaliśmy trzy niesamowite gry:

* **Wojny w AMIDZE - KONKURS** - o wynikach konkursu czytaj na stronie 20 obecnego numeru (13) - powiem tylko, że został on wygrany walkowerem - i Ty miałeś szansę na te 10 dysków (wystarczyło napisać na kartce kilka instrukcji...)



* **Core Wars - wojny rdzeniowe bitów i bajtów**
* **Silent Service - stalowy rekin**
* **Empire - wojna na mapie**

(o tej ostatniej grze, jeden z moich znajomych powiedział - że dla niej warto mieć AMIGĘ - jest w tym sporo racji).

Z poważniejszych rzeczy opisywaliśmy program do tworzenia napisów TV Text - o TV TEXcie Pro. możecie poczytać zaś dzisiaj (takie małe uzupełnienie).

* **TV TEXT taki jest!**

Opisaliśmy też podstawowe wiadomości o MIDI

* **MIDI muzyka i Ty.**

Nie zabrakło naturalnie rubryk Pisma, pisemka oraz Amigowego ABC, w którym zajęliśmy się kopiowaniem, czyli tym jak wygląda dysk i co z tego wynika.

* **Pisma, pisemka**
* **Amigowe ABC, cz.3; Copy cz.1**

Były też GRY i TRIKI:

* GRY

Silent Service
Core Wars
Empire
Spindizzy
Imperium
Awesome
Bridge v6.0
F-16 Falcon + Mission Disk I i II
Power Monger

* TRIKI

BBS JANE SEYMOUR-FEDERATION QUEST ONE
E-Motion
The Great Gianna Sisters
International Karate +
Wings of Fury
Running Man
R-Type
Leonardo
Super Cars
Rainbow Islands

AMIGOWIEC nr 7



Jak to na wiosnę - trochę kontynuacji, ale i trochę nowego. Kontynowaliśmy Amigowe ABC, w którym w ramach kopiowania plików zajęliśmy się opisem jednego z najpopularniejszych programow jakim był **DiskMaster 1.4** - był, ponieważ obecnie Ci, którzy mają 'trochę' więcej pamieci przesiadają się na **Directory Opus Pro.** (program absolutnie profesjonalny i dopracowany w każdym szczególe!), zaś reszta bawi się DiskMasterem 2.0. Z rzeczy nowych rozpoczęliśmy cykl artykułów "**Gdzie Bije Dzwon**", w którym opisywaliśmy podstawy wiedzy komputerowej.

* **Amigowe ABC cz.4; Copy cz2. - DiskMaster**
* **Gdzie Bije Dzwon cz.1**

Opisaliśmy też kilka zdarzeń z życia Amigowców (**To się zdarzyło naprawdę**), czyli co nieco o kupowaniu AMIGI, kilka słów o koszmarach nawiedzających Sysopa no i o tym jak najprościej ustrzec się wirusów umieszczających sie na BootBlokach - muszę Wam powiedzieć, a wiem to z doświadczenia, że macie spore kłopoty z tymi najprostszymi potworkami - a co dopiero dzieje się na Waszych dyskach gdy zaatakują Was poważniejsi wrogowie? Brrrr, wolę o tym nie myśleć.



Jedyną nadzieją pozostaje **VirusExpert 2**, który już można kupić! (wiadomość 100 % pewna).

* **Do trzech razy sztuka?**
* **Sen Sysopa - read this message and be warned!**
* **Wirusy STOP - podpisano: VirusX**



Nie zabrakło też programu użytkowego - tym razem coś dla matematyków i uczniów szkół wszelkiego typu, w których zdarzają się spotkania z liczbami. Była oczywiście i gra - jak zostałeś burmistrzem:

* **Math Amation - komputerowe liczydło**
* **SIM CITY - Twoje miasto**
* GRY

Voo Doo Nightmare
Robocop 2
Team Suzuki
Nitro
Hard Drivin 2
Speed Ball 2
Lemmings !

* TRIKI

Prince of Persia
Robocop 2
Cadaver
Indy III
Nitro
Golden Axe
Operation Thunderbolt
Spell Bound

AMIGOWIEC nr 8

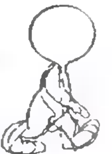
W tym numerze było sporo ciekawych rzeczy - zarówno tych soft, jak i hard, a i gier nie zabrakło.

HARDWARE

Opisaliśmy tutaj jak z małej Amigi zrobić dużą, przy pomocy przystawki nazywanej BODEGA BAY i po co to wszystko. Oprócz tego połączyliśmy Amigi w siec za pomocą kabelka i prostego programiku (a mamy go, mamy), no i na koniec sprzętowej rozbudowy dołączyliśmy do AMIGI compact disk - przecież profesjonalny sprzęt musie mieć profesjonalne podstawy, czyż nie?

* **BODEGA BAY - z malutkiej Wieeelka AMIGA**
* **AMIGA w sieci, czyli PARNET**
* **AMIGA + COMPACT DISK**

<u>SOFTWARE</u>



W tym dziale zajęliśmy się jednym z poważniejszych programów animacyjnych - **The Disney Animation Studio**. Program ten został napisany przez ludzi pracujących 'u Disneya', a więc już z samego założenia musi być całkiem niezły. No i jest. Prosty w użyciu o dużych możliwościach, wprawdzie nie zastępuje DPainta, ale go uzupełnia.

Z gier opisaliśmy dwa rodzynki: długo oczekiwany przez Was "Chaos Strikes Back" (*+tabela runów*) i w rubryce Rusz mózgiem "Zork Zero", *grę-książkę*. Ten pierwszy rekalmy nie wymaga, ten drugi zastąpi Wam lekturę angielskojęzycznej książki przygodowej, w której Wy będziecie głównym bohaterem - świat, który przemierzacie jest tworzony *wprost w Waszej wyobraźni!*

Lo	um	[illegible]	[illegible]	PAL	MON
YA	VI	oh	FOL	[illegible]	ZO
[illegible]	[illegible]	KATH	[illegible]	ÓRO	SOR
KU	ROS	DAIN	NETA	RA	[illegible]

- The Disney Animation Studio
- Rusz mózgiem - Zork Zero
- Chaos Strikes Back - drugie uderzenie
- GRY

Harpoon
Dragon Wars
Bard's Tale I
Turrican 2
Chessmaster 2100
Crime Wave
Feudal Lord

- TRIKI

Bestia II
E-Motion
Impossamole
Ivanhoe
Hard'n'Heavy
Emanuelle
The Great Giana Sisters

AMIGOWIEC nr 9

Ten numer został poświęcony w dużej części **AMIDZE 3000**. Na początek skontrowaliśmy ją z dwutysiączką (wyposażoną chwilami w małe 'turbo' dodatki). Podaliśmy przy tym dane techniczne 'nowej zabawki' o numreku 3+3kółeczka, a przy okazji opisaliśmy Amigową wieżę. Tu jednak wynikł pewien problem - w momencie gdy ją opisywaliśmy wszystko było jak najbardziej jasne. Jednak obecnie chodzą słuchy, że istnieje możliwość wyposażenia naszej nowej przyjaciółki w zegar o częstotliwości 50MHz. Nigdzie jednak nie możemy uzyskać potwierdzenia tej informacji - może Ty Drogi Czytelniku jesteś w stanie nam pomóc i podać źródło, z którego takie informacje można uzyskać (adres firmy Commodore nie wchodzi w rachubę) - my odwdzięczymy się AMIGOWCEM.

- AMIGA kontra ... AMIGA
- Dane techniczne AMIGI 3000
- Amigowa wieża

Przy okazji nie zapomnieliśmy również o nowym oprogramowaniu do " nowej przyjaciółki - a podstawą jest tu oczywiście **WorkBench 2.0**. WorkBench ten spotykany jest już w niektórych pięćsetkach (z dumnie brzmiącym dopiskiem "+" - *coś takiego dokładnie opiszemy w 'nowym' AMIGOWCU*) - dowiecie sie wtedy co 'chodzi', a co nie, czy warto, czy też raczej nie.

- WORKBENCH 2.0

W numerze tym kontynuowaliśmy opis programów animacyjnych, a na tapetę wzięliśmy program o nazwie **FANTA VISION** - prosty, a jakże efektywny (*Czy ktoś z Was próbował coś animować na normalnym IBMmie? Nie? To niech spróbuje - a potem zgłosi się do najbliższego punktu wymieniajacego złom na AMIGI*). Nie zapomnieliśmy też o fanch dobrej rozrywki i opisaliśmy grę **FALCON F-16**. Czy wiecie, że całkiem nieźle gra się w nią *na dwóch połączonych ze sobą komputerach* - a jakie akcje wtedy odchodzą..

- FANTA VISION - szybka animacja
- FALCON F-16
- GRY

Monaco Grand Prix
Yogi's Great Escape
Italia 1990
Wings of Fury
North & South
Bobo
Super Cars 2

- TRIKI

Nitro
Lotus Turbo Esprit Challenge
Horror Zombies from the Crypt
Turtles
Car Vup
Gremlins 2
Action Fighter
Marco Police
Total Recall

AMIGOWIEC nr 10

W tym numerze powróciliśmy do cyklu "Gdzie Bije Dzwon". Udało nam się także znaleźć Czytelnika, który miałby jakieś wątpliwości dotyczące sprzętu, na którym działa i mogliśmy z wielką radością odpowiedzieć na jego list (*Jeśli ktoś z Was ma jakieś pytania* dotyczące Amigi to niech śmiało pisze, na pewno na nie odpowiemy - jeśli prześlecie nam zaadresowaną kopertę ze znaczkiem to poinformujemy Was kiedy macie szczególnie polować na Amigowca i być może od ręki prześlemy Wam zarys odpowiedzi) Wtedy też 'nadalismy' ostatnie wiadomości o tak dobrze zapowiadającym się Stowarzyszeniu Użytkownikow Amigi

- Gdzie Bije Dzwon cz.2
- Pisma, pisemka
- SUAMI NEWS

HARDWARE

Tym razem zjęliśmy się wspaniałym narzędziem przydatnym każdemu programiście jakim jest **ACTION REPLAY MK II** (niezorientowanym wyjaśniam, że jest to coś w stylu cartridge'a, kóry umożliwia bezpośredni dostęp do pamieci komputera, zwalnianie jego pracy, zgrywanie na dysk rysunków i wiele innych ciekawych rzeczy). Oprócz tego pozwoliliśmy sobie na krótką śpiewkę przyszłości o stacjach wysokiej gęstości.

- Stacje wysokiej gęstości
- ACTION REPLAY MK II. Syrenka i mercedes, czyli MK I i MK II

SOFTWARE

Tym razem w odpowiedzi na Wasze apele zajęliśmy się prostą bazą danych - **MiAmiga File** (tu muszę przyznać, że mieliśmy spory dylemat, ponieważ tekst dostaliśmy 'z zewnątrz' i wymagał poprawienia, w końcu jednak po nieprzespanej nocy jednego z naszych redaktorów 'poszło' dla dobra amigowej braci. Z gier opisaliśmy CARTHAGE

- MiAmiga File - prostota i tyle (file czytaj: 'fajl')
- CARTHAGE czyli Kartagina
- GRY

Hydra 2
Gods
Obitus
NAM
Wrath of the Demon
Blue Max
Back to the Future III
Xenon 2 Megablast

- TRIKI

Klax
StarFlight
Time Machine
Globulus

AMIGOWIEC nr 11

W numerze tym wyraźnie przeważał software. Opisaliśmy jeden z pierwszych rodzimych programów, czyli **AMISŁOWNIK** Każdemu chętnemu jesteśmy w stanie podać adres firmy, która go 'wyprodukowała' (a wystarczy poczytać uważnie reklamy w obecnym numerze).

TWIN SPARK SOFT.



Zajęliśmy się też jednym z lepszych (o ile nie najlepszym) programów pakujących (czytaj: z większego robiących mniejsze). Ponieważ i tego było nam mało opisaliśmy jeden z najstarszych i bardziej popularnych programów muzycznych, któremu wystarczy podać nutki, a on już resztę zagra - czyli SONIXa.

- TWIN SPARK SOFT prezentuje: AMISŁOWNIK
- Power Packer - niesamowita bestia cz.1
- Z SONIXa muzyka nam pomyka

Przedstawiliśmy też 3 część cyklu "Gdzie bije dzwon?", który choć napisany ambitnie, cieszy się sporym uznaniem naszych Czytelników (Marku! Czekamy na dalszy ciąg!).

- Gdzie bije dzwon cz.3

Nie zabrakło opisu życia krajowych amigowców, obok którego zamieściliśmy podstawowe pojęcia dotyczące ochrony oprogramowania. Rzuciliśmy wtedy też hasło: *"Kupujcie rodzime programy w licencjonowanych punktach, bo inaczej nie będzie miał ich kto dla Was pisać"*.

- Klub inaczej

W nr 11 nie zabrakło gry - w trochę nietypowy sposób opisaliśmy grę ELVIRA. Czekamy na Wasze opinie: Jak opisywać gry - stworzyć tylko atmosferę i zachęcić, czy wybebeszyć je z całego uroku? Wyrok należy do Was - my czekamy na list!

- ELVIRA - pani ciemności
- GRY

Deutheros
Wizardry
A.D.S.
Wonderland
Railroad Tycoon
F-15 Stike Eagle II
Big Business

- TRIKI

Brat
GEM-X
Dragons Lair
Dragons Lair II
Wizball
Led Storm
Forgotten Worlds
Dynamite Dux

AMIGOWIEC nr 12

I tak oto dobiegliśmy do numeru przedostatniego, w którym na dobre pożegnaliśmy niepowstały klub Amigowców SUAMI. Tematem dominującym były *amigowe targi w Berlinie i w Chicago* (następne odbywają się właśnie w chwili gdy piszę te słowa w Kolonii być może zamieścimy z nich relację).

- Komu, komu, bo idę do domu - AMIGA-Berlin'91
- AMIGA i jej nowe twarze z Chicga
- SUAMI is dead!

SOFTWARE - opisaliśmy w tej części *wirusa* należącego do najgroźniejszego typu amigowych paskudztw - wystarczy włożyć do stacji dyskietkę i już mamy gościa w pamięci. Oczywiście nie zostawiliśmy Drogich Czytelników w tej fazie 'walki' z potworkiem i opisaliśmy proste sposoby jego pozbycia się - najprostszy mimo wszystko pozostaje zakup Virus Expeta 2...

- SUPERVIRUS - *zmora pewnej doby, czyli jak zabić wiruska*

W dalszym ciągu kontynuowaliśmy (i kontynujemy w numerze obecnym) opis wspaniałego narzędzia jakim jest PowerPacker 3.0

- PowerPacker - niesamowita bestia cz.2

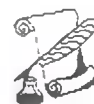
No a w momencie, gdy pojawiła się jedna z najlepszych gier strategicznych Battle Isle - my opisaliśmy inną, będącą już klasyką - Carrier Command. (Battle Isle oczywiście też postaram [illegible] ac w jak najkrotszym cz[illegible]ie)

- CARRIER COMMAND
- GRY

AH-74 Thunderhawk
Total Recall
Simulcra
Dogs of War
Armour-Geddon
Swords & Galle[illegible]

- *TRIKI*

Super Car[illegible]
Crackdown
Dynasty Wars
Defender
Dogs of W[illegible]
Chase H.Q.
Astro Marines Corps
Back to the future 2
Rainbow Islands



AMIGOWIEC nr 13

- ten możecie przeczytać sami

Czekamy na Wasze listy dotyczące tego co chcielibyście widzieć w naszym (Waszym) piśmie, pytań które Was nurtują i spraw, które chcielibyście poruszyć.

...a wszystko to AMIGA.

"Spis tresci" opracował: Tomek

Roczna prenumerata dla Ciebie!
O naszej wielkiej AMIGOWEJ akcji przeczytasz na stronie 15!

Full Metall Planete

Planeta wojen i metalu

Strategia na najwyższym poziomie!!!

Na pewno wielu z Was wymazało już tą grę ze swoich zbiorów. Jest to bowiem gra dość stara, a po drugie na pierwszy rzut oka niezrozumiała i bezsensowna (nota bene, po dwumiesięcznym "ciupaniu" METAL wciąż kryje wiele tajemnic, które powodują, że gra z komputerem toczy się w zasadzie do jednej bramki - naszej...). Niezrozumiałość gier strategicznych jest największą ich zmorą - jest wiele osób uwielbiających rozrywkę tego typu, ale większość istniejących gier nie nadaje się do użytku bez instrukcji. Chlubnym wyjątkiem, po przeczytaniu tego opisu, będzie FULL METAL PLANETE!!!

Zacznijmy strandartowo, czyli wyjaśnijmy sobie jaki jest cel gry. Otóż na jakiejś planecie w pewnym ograniczonym obszarze ląduje parę (2 do 4) konkurujących ze sobą baz wydobywczych. Ich celem jest zebranie jak największej ilości metalu z powierzchni planety. Zebrany metal można tak po prostu władować do bazy (i w tym momencie nie mamy już do niego dostępu), albo przetworzyć przy pomocy przenośnej fabryczki na urządzenia przydatne w naszej pracy. Gdzie tu strategia? Wśród urządzeń, które znajdują się w bazie oraz tych, które możemy wyprodukować znajdują się czołgi i bojowe motorówki (tych ostatnich wyprodukować się, niestety nie da). Gdy widzisz więc, że Twój przeciwnik posiada więcej metalu w swojej bazie możesz spróbować po prostu go ordynarnie podbić. I to byłby główny wątek gry. Jest jeszcze parę czynników, które powodują, że gra jest szczególnie ciekawa i dynamiczna. Akcja gry toczy się nad morzem, w związku z czym przypływy i odpływy wciąż zmieniają konfigurację terenu odcinając jedne wojska od drugich, czy osadzając na mieliźnie jednostki pływające. Daje to wspaniałe i niejednokrotnie tragiczne w skutkach efekty uboczne, dzięki którym stracić można za jednym zamachem całą armię na rzecz przeciwnika. Ale o tym przeczytacie w dokładniejszym opisie gry.

No dobra, tyle wstępu. Wrzućmy jednak dyskietkę z METALEM do stacji i zobaczmy jak to w rzeczywistości wygląda. Po chwilowym międ-leniu stacją pokazuje nam się przed oczyma prośba o naciśnięcie klawisza 'A', a następnie 6 ikon. Pierwsza z nich umożliwia załadowanie gry wraz z czołówką (niezły dźwięk!), którą na dłuższą mete można opuścić. Do tego właśnie służy druga z kolei ikona. Trzecia to po prostu lista płac (czyli twórcy programu chwalą się kto co zrobił). Czwarta umożliwia wykreowanie własnych godeł (znaków) oraz określenie jakichś fikuśnych nazw naszych wojsk (w sumie - pic na wodę). Piąta ikona daje możliwość władowania nagranych w trakcie gry osiągnięć. Ostatnia natomiast przełącza klawiaturę ludzką na francuską. Jeśli masz ten dysk po raz pierwszy w Amidze kliknij na ikonę pierwszą, jeśli nie - daruj sobie i uruchom drugą.

Noooo, to start...

I cóż my tu mamy... Znowu miliony ikon, ale te w przeciwieństwie do następnych są dość łatwe do rozszyfrowania. Górny wiersz ikon to miejsca na godła graczy (do czterech). W drugim wierszu znajdziesz cztery z sześciu możliwych godeł. Dwa kolejne znajdują się w wierszu trzecim, gdzie oprócz tego znajdziesz także ikonę z dyskietką, która umożliwi Ci władowanie wykreowanego przez siebie godła. Dolny wiersz to przełączenie typu gracza (człowiek - komputer) oraz nastawienie czasu do namysłu.

Spróbujmy jednak coś zrobić!!! Powiedzmy, że uruchomimy grę na dwóch graczy, człowieka i komputer. Kliknij więc na pierwszą ikonę pierwszego rzędu a następnie wybierz swoje godło. Teraz kliknij na drugą ikonę pierwszego wiersza, kliknij na ikonę z procesorem (druga ikona w czwartym wierszu; w skrócie 2/4) i wybierz godło komputera. Teraz nastawmy czas do namysłu - ponaciskaj myszą na 3/4 aż wskazówka stanie na godzinie jedenastej. W ten sposób będziemy mieli 11 minut do namysłu, a to pozwoli nam na objaśnianie wszelkich niejasności w trakcie gry. Teraz klikamy raz na ikonę w narodowych barwach pszczół. Po jednorazowym naciśnięciu ustala się kolejność graczy (godła w pierwszym wierszu zmienią się miejscami, jeśli kolejność ruchów nie będzie odpowiadała kolejności wprowadzania graczy). Klikamy na tę samą ikonę po raz drugi i zaczynamy zabawę.

Tak na marginesie, inteligentny człowiek zauważy (ja tego nie zauważyłem...), że układ powyższych ikon dziwnie przypomina układ klawiatury numerycznej. I jest tak nie bez przyczyny - w zasadzie prawie całą grę (jeśli nie całą) da się prowadzić przy pomocy klawiatury. Innymi słowy, wszystkie opcje z którymi będziemy mieli do czynienia da się wykonywać z poziomu klawiatury (przeważnie numerycznej używając klawiszy ustawionych w analogiczny sposób, w jaki ustawiona jest ikona).

Taaaa, i znów kupa ikon do wyjaśnienia. Tak nawiasem mówiąc przy pierwszym kontakcie z METALEM już miałem tej gry dosyć. No ale myślę, że dzięki temu opisowi nie jesteś jeszcze zniechęcony. Przyjrzyjmy się może najpierw prawej stronie monitora. Tak, wiem, że lewa wygląda bardziej interesująco, ale patrząc w tej chwili na prawą zrozumiesz więcej. W pierwszym wierszu znajdziesz dwa godła dwóch graczy. Tu nie ma nic do tłumaczenia.

Wielka AMIGOWA akcja!!!

Roczna prenumerata AMIGOWCA Dla Ciebie!



Ogłaszamy niniejszym
Wielka Amigowa Akcje!
Nagrodą w niej jest
Roczna prenumerata AMIGOWCA
dla Ciebie!

Co trzeba zrobić...

Wystarczy wyciąć poniższe zamówienie z odcinkiem "Dla Drogiego Czytelnika". Obie części, czyli: zamówienie i odcinek dla Czytelnika należy zanieść do jakiegoś punktu, który będzie gotów hurtowo zamówić AMIGOWCE - może to być studio komputerowe, firma wszelkiego rodzaju, KMPiK, księgarnia techniczna itp. Tam trzeba uderzyć do dyrekcji (wcale nie twierdzimy, że prenumerata jest dla każdego, ona jest dla Ciebie, ponieważ Ty jesteś odważny i Ty tam pójdziesz). Jeśli dyrekcja wyrazi zgodę i przyśle do nas wypełnione zamówienie to sukces! (Już Twoja w tym głowa, by dostali kopertę z naszym adresem i być może naklejonymi znaczkami - wcale nie twierdzimy, że prenumerata jest za darmo - ona jest dla Ciebie, a Ty na pewno na tym nie stracisz). Oczywiście, Ty musisz przysłać do nas odcinek "Od Drogiego Czytelnika". Na tym odcinku napisz dokładnie drukowanymi literami:

- swoje imię i nazwisko
- swój adres (ulica, nr domu, kod i miasto)
- datę swoich urodzin panie nie muszą podawać roku, wystarczy dzień i miesiąc.

oraz:

- adres firmy (studia, KMPiKu, księgarni itp.)

Tak wypełniony odcinek nale y przesłać do nas (mo na go nakleić w ramach oszczędności na kartkę pocztową - ale tu uwaga - konkurencja nie śpi).

Gdy do nas przyjdzie taki odcinek to odłożymy go do specjalnej kartoteki - tu będzie czekał spokojnie aż do momentu, gdy przyjdzie druga część tego druczku - ta z firmy (studia, księgarni, KMPiKu itp.). W momencie, gdy nazwy firmy na obu odcinkach będą się pokrywały masz, Drogi Czytelniku, zapewnioną roczną prenumeratę naszego pisma.

Niejednemu z Was nasuwa się tu pewnie pytanie:

"A co będzie gdy ktoś inny wytnie odcinek 'dla Czytelnika' z innego AMIGOWCA i przyśle go do nas?"

Otóż wtedy - będzie decydowała data stempla pocztowego - kto pierwszy ten lepszy!

"No dobrze - a jeśli ktoś jest tak operatywny, że 'załatwi' nam sprzedaż w kilku miejscach?"

Oczywiście w tym wypadku nie zarzucimy go stertą AMIGOWCÓW - jednak nie poprzestaniemy na rocznej prenumeracie. Za każdy taki zdobyty punkt oferujemy dodatkowe nagrody w postaci czy to paczki dysków, czy też książki poświęconej AMIDZE, którą Ty Drogi Czytelniku, będziesz mógł sobie wybrać z przysłanej od nas listy.

Mamy nadzieję, że już biegniecie do miejsc, gdzie chętnie kupią AMIGOWCA...

Czekamy na listy z kartkami!

REDAKCJA

Odcinek dla Drogiego Czytelnika!

Drogi Czytelniku - ten odcinek z wypełnionymi rubrykami powinieneś włożyć do koperty lub nakleić na krtę pocztową i przysłać do nas

Imię i nazwisko:

Dokładny adres:

Data urodzenia:

UWAGA: PONIŻSZA RUBRYKA DOTYCZY ADRESU PUNKTU ZAMAWIAJĄCEGO AMIGOWCA!

Nazwa firmy (księgarni itp.):

Adres:

Imię i nazwisko osoby zamawiającej:

Szanowni Państwo!

Proponujemy Państwu w ten trochę nietypowy sposób kolportaż naszego pisma. Nosi ono nazwę **AMIGOWIEC** i porusza szerokie spektrum tematów związanych z najpopularniejszym komputerem domowym jakim jest obecnie Commodore *AMIGA*.

Do tej pory **AMIGOWIEC** był wydawany w formie fanzinu - niskonakładowego pisma dla fanów. Obecnie jednak zgodnie z zapotrzebowaniem naszych Czytelników postanowiliśmy rozszerzyć zarówno zakres jak i zasięg naszego pisma. Numer, z którego pochodzi ten tekst (a który Państwo macie być może przed sobą), jest siłą rzeczy numerem przejściowym, czyli niezbyt reprezentatywnym dla Pisma, które Państwo, mamy nadzieję, będziecie sprzedawać.

W normalnej swojej formie **AMIGOWIEC** ukaże się w grudniu - na dobry początek proponujemy wypełnienie blankietu zamieszczonego na stronie odwrotnej, który jest jednocześnie zamówieniem do 10 egzemplarzy 'nowego' pisma na zasadach komisu. Oznacza to, że po ukazaniu się numeru grudniowego prześlemy Państwu zamówioną ilość egzemplarzy - zaś należność za nie będą mogli Państwo uiścić po ich sprzedaniu - wtedy też oczekujemy na ewentualne dalsze zamówienia.

Jeśli jednak zdecydują Państwo inaczej - to prosimy po prostu o odesłanie nam niesprzedanych egzemplarzy lub pieniędzy - koszty przesyłki pokrywamy my!

Na blankiecie wystarczy podać nazwę firmy, imię i nazwisko osoby zamawiającej, dokładny adres + pieczęć firmy oraz ilość egzemplarzy, które Państwo zamawiacie. Cena hurtowa wynosi ok. 6 tys. zaś detaliczna ok. 9 tys!

Liczymy na owocną współpracę! **REDAKCJA AMIGOWCA**

Szanowni Państwo!

Poniższy blankiet prosimy czytelnie wypełnić po zapoznaniu się [redacted] tekstem na odwrocie - jest to zamówienie [redacted] kilka egzemplarzy AMIGOWCA do sprzedaży komisowej - mamy nadzieję, że na dobry początek... (w razie większych zamówień prosimy o kontakt).

Wypełniony blankiet prosimy przesłać [redacted] adres:

AMIGOWIEC, Ryszard Kowalski, ul. Kasztanowa 50, 85-605 Bydgoszcz, tel. 41-20-30

Zamawiam .... egzemplarzy AMIGOWCA do sprzedaży komisowej.

Zobowiązuję się jednocześnie po ich sprzedaży uiścić [redacted] nie opłatę w wysokości 6 tys. za egzemplarz, lub odesłać niesprzedane egzemplarze [redacted] koszt redakcji.

Imię i nazwisko:

Nazwa + pieczęć firmy:

Adres

Miejscowośc

Ulica

telefon i/lub fax

Czytelny podpis zamawiającego:

UWAGA: Poniższa rubryka dotyczy adresu punktu zamawiającego AMIGOWCA!

Nazwa firmy (księgarni itp.):

Adres:

Imię i nazwisko zamawiającego:
(nie czytelnika!)

Dalsze ikony przedstawiają wszelkie urządzenia dostępne w trakcie gry. Mając je teraz wszystkie przed oczami wytłumaczymy sobie co do czego służy:
- 1/2 - przedstawia fabryczkę. Urządzenie to umożliwia przetworzenie porcji metalu na czołg, mostek, zbierajkę lub porcję metalu.
- 2/2 - mostek umożliwiający przemieszczanie się urządzeń lądowych po wszelkiego rodzaju zalanych terenach.
- 3/2 - tę ikonę opiszemy później (nie przedstawia żadnego urządzenia).
- 4/2 - tej ikony zaraz użyjemy, by skończyć ten etap gry.
- 1/3 - czołg dalekosiężny. Strzela standartowo na dwa pola i wydziela pole siłowe standartowo na trzy pola do przodu, a na dwa w bok.
- 2/3 - czołg normalny. Standartowy strzał na jedno pole; pole siłowe na dwa pola naprzód a jedno w bok.
- 3/3 - bojowa motorówka. Ma w zasadzie te same możliwości co normalny czołg tyle, że działa na wodzie.
- 4/3 - poznamy później.
- 1/4 - barka. Działa (jak sama nazwa wskazuje) na wodzie. Umożliwia transport 4 jednostek ciężaru (4 porcje metalu, 4 normalne czołgi, ale tylko 1 fabryczka i 1 zbierajka).
- 2/4 - zbierajka. Urządzenie lądowe o podobnych możliwościach do barki, ale o mniejszym udźwigu (tylko 2 jednostki ciężaru).

Teraz, kiedy już znamy wszytkie urządzenia możesz popatrzeć na lewą część monitora. Zobaczysz na nim pole walki - może otoczone lądem z wyspą pośrodku. Dobrze wpatrując się w ląd zauważysz, że jest on podzielony na mniejsze obszary wypełnione różnymi odcieniami szarości. Po umiejscowieniu bazy wszystkie porcje metalu znajdujące się w tym samym obszarze co Twoja baza znikną (metal na mapce którą widzisz oznaczony jest białymi punktami). Wybierz więc mądrze miejsce jej umie-szczenia!!! Mała uwaga: warto bazę umieścić na granicy obszaru - w ten sposób będziemy mieli blisko do metali w sąsiednim obszarze w początkowych rundach gry, a jest to dość ważne. Jeśli już wiesz gdzie chcesz stacjonować kliknij na to miejsce myszą (przesuniesz w ten sposób białą ramkę na to miejsce) a następnie kliknij na znaną już pszczelą ikonę wyjścia.

<u>Pierwsza runda gry</u> polega w zasadzie na umieszczeniu bazy w wybranym przez Ciebie miejscu. Nim tego dokonasz radzę nacisnąć klawisz <F2> - dzięki temu pojawi się siatka dzieląca pole bitwy na heksagonalne pola. Umieszczanie i przemieszczanie czegokolwiek będzie dzięki niej dużo wygodniejsze. Teraz przypatrz się brzegowi i wybierz jak najlepsze miejsce dla bazy. Nie muszę chyba tłumaczyć dlaczego bazę umieszczamy na brzegu... Dla mniej domyślnych - łatwiej będzie w ten sposób zarządzać barką i motorówkami. Jeśli nie odpowiada Ci orientacja bazy możesz ją obrócić prawym przyciskiem myszy. Gdy już wszystko jest w porządku naciskasz lewy przycisk i kończysz tym samym rundę pierwszą.

<u>Runda druga</u> - to rozmieszczenie własnych wojsk. Masz do dyspozycji 4 czołgi, po jednej fabryczce, zbierajce, mostku, barce i czołgu dalekosiężnym oraz dwie motorówki. Rozmieścić je można w obrębie obszaru, który był omawiany przy okazji umiejscowiania bazy. Obszar ten zakropkowany będzie podczas rozmieszczania wojsk na biało, przy czym na wodzie stawiać można (i trzeba) na kropkach, natomiast na lądzie w obrębie kropek (na kropkach się nie da). *Co przy rozmieszczaniu jest ważne?* Ano, poznanie własności pola siłowego wydzielanego przez PARY urządzeń bojowych. Otóż, każde dwa urządzenia bojowe stojące na sąsiednich polach wydzielają pole siłowe. Wielkość i kształt pola zależą od konfiguracji ustawienia, od tego przez co to pole jest wytwarzane oraz gdzie te urządzenia się znajdują. Przedstawmy parę najważniejszych reguł w skrócie:
1...pole wytwarzają SPRAWNE urządzenia bojowe (para czołgów, z których jeden jest przytopiony pola nie wytwarza i analo-gicznie para motorówek, gdzie jedna stoi na mieliźnie jest także bezbronna).
2...czołgi stojące na górach wytwarzają o jedno pole większe pole siłowe niż te stojące na nizinie. ALE!!! Za takie pole płaci się stratą pięciu ruchów w następnej rundzie oraz bardzo często stratą pola pochodzącego od tej pary.
3...urządzenie stojące w polu siłowym przeciwnika nie może się poruszać. Nie można także przejeżdżać przez tereny zajęte przez pole siłowe przeciwnika. Od tej reguły komputer bardzo często wymiguje się jakimiś swoimi sposobami - da się to obejść najprawdopodobniej za cenę większej ilości ruchów.
Gdy wyładowałeś już wszystkie swoje wojska nie pozostaje Ci nic innego jak klkinąć na ikonę zamykającą ładownię bazy (jak zwykle żółto-czarna) oraz zrezygnować z pozostałego czasu do namysłu poprzez szybkie kliknięcie parę razy na zegar (prawy, górny róg ekranu koło Twojego godła). Aha, przy wyładowywaniu barki trzeba wpierw kliknąć prawym przyciskiem (przybiera normalną wielkość), a kolejne naciśnięcia tego samego klawisza spowodują jej rotację.

No to pozostało nam już tylko 25 rund do opisania. Tak, tak, gra trwa 27 rund z możliwością wcześniejszego skończenia. Ponieważ jednak wszystkie pozostałe rundy będą już takie same zrezygnujemy z takiego krokowego opisu METALU, a zajmiemy się znowu ogólnikami. Otóż w każdej rundzie będziesz miał do dyspozycji 15 ruchów.
Wyjątkami są runda 3 (5 ruchów niejako na dobry początek) i 4 (10 ruchów). Ruchy można oszczędzać - należy zostawić liczbę ruchów podzielną przez 5 i nie większą niż 10. Jeśli zostawisz 10 ruchów w następnej rundzie będziesz miał ich 15+10 zaoszczędzonych co da razem 25 (i taka jest możliwa największa ilość ruchów jeśli posiadasz jedną bazę). Jeśli zostawisz ich więcej niż 10 będziesz ich miał wciąż tylko 25, jeśli natomiast zostawisz liczbę niepodzielną przez 5 stracisz tyle ruchów, ile wynosi reszta z dzielenia pozostawionej liczby ruchów przez 5 (gdy zostawisz ruchów 9 w następnej rundzie otrzymasz ruchów 20, czyli tyle samo ile dostałbyś w przypadku pozostawienia 5 ruchów). Oszczędzanie ruchów jest bardzo ważne - umożliwia zaskoczenie przeciwnika jakąś dłższą sekwencją posunięć, wtedy gdy nie jest na to przygotowany.
Podczas gry można stan walki zapisać na dysk. Gdy się na to zdecydujesz musisz nacisnąć klawisz 'S', włożyć czysty dysk i na pytanie FORMAT? nacisnąć klawisz 'F'. METAL sformatuje Ci dysk na który nie tylko będziesz mógł nagrać grę, ale

Radzę nagrywać grę co parę rund, gdyż METAL lubi się od czasu do czasu zawiesić. Klawiszem, który także może Ci się przydać jest 'P' - pauza. Autorzy nie są głupcami - po uruchomieniu pauzy obraz znika (nie masz więc możliwości przemyślenia ruchów bez straty czasu). I jeszcze jeden klawisz - 'R' (Result). Naciśnięcie go spowoduje wyświetlenie aktualnych wyników gry. Mają na nie wpływ porcje metalu upchane do bazy oraz urządzenia znaj-dujące się w bazie (pamiętajmy, że one też są z metalu - można przyjąć że są traktowane jako surowce wtórne).

Skończyliśmy rundę drugą i jesteśmy w trzeciej. Po prawej u góry widzimy swoje godło, licznik czasu (czemu to tak szybko idzie!!!) oraz kolorowy pasek, który przypomina nam jakim kolorem wojsk dowodzimy. Kliknij teraz trzy razy lewym przyciskiem myszy na tym właśnie pasku... Co my tu mamy!!! Dziewięć ikon (na razie - potem znajdzie się i dziesiąta), z których każda to coś co może uradować nasze serca!!! Omówmy je może po kolei, by każdy mógł już w tej rundzie coś zdziałać:

- 1/1 - ikona poruszania się urządzeń. Gdy kursor ma taki właśnie kształt możesz kliknąć na urządzeniu, którym chcesz się poruszać a następnie jadąc kursorem zaznaczyć drogę jaką ma przebyć urządzenie. Zwróć uwagę na to, iż do tego samego punktu można dojechać wieloma drogami nie zawsze o takiej samej długości!!!
- 2/1 - ikona władowywania/ /wyładowywania. Krótki kurs obsługi - gdy chcesz coś władować np. do zbierajki to: klikasz na tę ikonę, klikasz kursorem (już w tym kształcie) na zbierajkę (otwiera się jej okno zawartości), klikasz kursorem na to coś co chcesz do niej władować i przenosisz to coś do okna zawartości. Przeniesienie każdej rzeczy pochłania jeden ruch!!! Warto więc na przykład władować całą barkę wraz z czterema porcjami metalu do bazy, a następnie ją wyładować (strata dwóch ruchów) niż wyładowywać po jednej porcji metalu (strata czterech ruchów). I ważna uwaga - zdarza się często, że okno zawartości coś zasłania. Klikając lewym przyciskiem na ikonie walizki w tymże oknie i trzymając go możesz okno przesunąć. Analogicznie przesuwa się okno z omawianymi ikonami (trzeba kliknąć na godło).
- 3/1 - ikona strzału. Już widzę uśmiech na Waszych twarzach!!! Ale strzelać nie jest tak łatwo... Do zestrzelenia czegokolwiek potrzebna jest para bojowych urządzeń znajdujących się na tyle blisko obiektu strzału, by był on w ich zasięgu. Jak coś zestrzelić? Klikamy na tę ikonę, następnie klikamy na pierwsze urządzenie bojowe, potem na cel a potem na drugie urządzenie dwa razy (ewentualnie raz i ponownie na cel). Bummmm!!!... i po celu. Do własnych urządzeń strzelać się nie da, ALE ... żeby było śmieszniej mostki są niczyje (zaraz będziesz to mógł sprawdzić na mapce) możesz więc w ramach ćwiczeń załatwić swój mostek. I jeszcze jedno - wieżyczki w bazie nie są tylko dla picu (można z nich strzelać tak jak z czołgu). Jak łatwo się domyślić zestrzelenie przeciwnika 'kosztuje' 2 ruchy.
- 1/2 - ikona przejmowania urządzenia lub bazy przeciwnika. Działanie w obu przypadkach różni się nieco. Gdy chcemy przejąć jakiekolwiek urządzenie musimy podjechać dwoma urządzeniami bojowymi do niego kliknąć na tę ikonę, a następnie kursorem na przejmowane 'coś'. Jest sprawą oczywistą, że nie da podjechać się i przejąć dwóch urządzeń stojących koło siebie (POLE SIŁOWE!!!). Gdy chcemy przejąć bazę musimy przede wszystkim zestrzelić wszystkie jej wieżyczki. Następnie podjeżdżamy czołgiem lub motorówką (lepiej czołgiem, a dlaczego - o tym zdanie dalej) na jakiekolwiek sąsiednie pole, klikamy na tę ikonę, a następnie na NASZE urządzenie. Czołg (lub motorówka) zniknie (i tu jest pies pogrzebany - czołg da się wyprodukować, a motorówkę nie!!!), ale baza jest nasza. Pociąga to za sobą wiele konsekwencji. Przede wszystkim przejmujemy wszystkie urządzenia przeciwnika. Przejmujemy także wszystkie porcje metalu upchane już do bazy. Zyskujemy także na puli ruchów, które mamy do dyspozycji w każdej rundzie (i to jest chyba najważniejsze) oraz możliwość współdziałania wojsk. Przejęcie, jakie by nie było, jest tanie - tylko jeden ruch.
- 2/2 - ikona informacyjna. Kliknij na nią, a następnie na czołg a zobaczysz ile masz jeszcze dostępnych w nim pocisków (przypominam - dwa na rundę).
- 3/2 - ikona przejścia do mapki. Kliknij na nią. Jesteśmy teraz na ekranie, który już w zasadzie znamy. Brakuje nam jedynie informacji o trzech ikonach. Trzecia w drugim rzędzie służy do włączania/wyłączania inforacji o polu siłowym wszystkich wojsk. Poszczególne wojska można wyłączyć klikając na godłach reprezentujących danego gracza. Można także wyłączyć poszczególne urządzenia klikając na ikony je przedstawiające. Radzę dobrze studiować pola siłowe wszystkich jednostek podczas gry... Te dwie ikony po prawej na dole służą natomiast do sprawdzania możliwości zalania terenu podczas przypływów/ odpływów. O tym się w zasadzie zapomina, a cena jaką przeważnie się płaci jest dość wysoka (PRZEGRANA...).
- 1/3 - ikona naprawy wieżyczek bazy. Niestety, niemożliwa jest naprawa własnej bazy - możesz naprawić tylką tą, którą podbijesz (naprawiasz więc szkody, które sam wyrządziłeś). Klikasz na nią, a następnie na wieżyczkę - żadna filozofia, ale tracisz ruch na każdą z nich.
- 2/3 - włączanie i wyłączanie siatki heksagonalnej (to samo da się zrealizować przy pomocy klawisza F2).
- 3/3 - wielka niewiadoma. Podejrzewam, że ta ikona ma związek z wieloma sztuczkami, które wykonuje komputer podczas gry sprawiając, że w bezsilności obgryzasz myszy ogon. Jeśli ktoś wie do czego ona służy niech, z łaski swojej, da znać!!! (Czeka na niego AMIGOWIEC!)

I jeszcze o tej tajemniczej, dziesiątej ikonie... Dwudziesta runda trwa bardzo krótko - zobaczysz ikonę z napisem SECRET. Po naciśnięciu na nią będziesz miał możliwość wystartowania bazą wraz ze wszystkimi urządzeniami i metalami, które tam się znajdują (lewa część ikony), lub kontynuowania gry (część prawa). W przypadku startu gra kończy się podczas tej właśnie rundy PRZY CZYM przeciwnicy mają jeszcze możliwość ruchu (dokończenie rundy) podczas którego mogą załadować do bazy wszystko co im się uda. Jak więc, sam widzisz startować warto, ale tylko wtedy, gdy masz dużą przewagę w punktach (klawisz 'R'), której przeciwnik nie będzie mógł zredukować.

ciąg dalszy na stronie 20

GRY

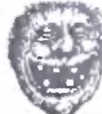
nie dzielą się na stare i nowe !


rozkładająca, (0-2.0)


przerażająca, (2.1-4.0)


średnia, (4.1-6.0)


dobra, (6.1-8.0)


bardzo dobra, (8.1-10.0)


super (10.1-12.0)

GRY

dzielą się na dobre i złe !



AFRIKA KORPS - Kolejna gra strategiczna, która nawiązuje do Drugiej Wojny Światowej. Tym razem przenosimy się na rozległe tereny pustynne, gdzie wcielamy się w postać głównodowodzącego 8 Armii Brytyjskiej B. Montgomery lub w postać "Lisa Pustyni", dowódcy Afrika Korps generała E. Rommla. Przed nami stoi trudne i niebezpieczne zadanie, należy wyprzeć wrogą armię z Afryki Północnej. Sama gra nie różni się specjalnie od innych strategików. Jak każda z nich, nie jast ciekawa od strony grafiki czy muzyki. Jej twórcy zadbali o duży stopień realizmu. Nie wystarczy tylko "przesuwać" dużych jednostek pancernych czy zmotoryzowanych, należy także uważać na jednostki zaopatrzeniowe. Gra ta zainteresuje szerokie grono miłośników gier strategicznych.
Grafika 4, Atmosfera 4,
Dźwięk 3, Pomysł 4,
Ogólnie 7.5/12



GUN BOAT - Gry symulacyjne cieszą się ogromną popularnością i w związku z tym pojawienie się każdej nowości na tym rynku wzbudza duże zainteresowanie. Podobnie było z znanej firmy Accolade grą GUNBOAT. Jest to symulator kutra patrolowego działającego w Wietnamie. Może się wydawać że mamy do czynienia ze zwykłym symulatorem okrętu jak np. Destroyer, jednak Gunboat jest czymś nowym w dziedzinie symulacji okrętów. Pierwsza rzuca się w oczy dynamika akcji. To nie tak jak w Destroye'rze, gdzie przez długi okres czasu nic się na ekranie nie zmienia, tu w zadziwiającym tempie różnicuje się krajobraz oraz realia działań. Gra posiada ładną muzykę i ciekawą grafikę 2D. Jej wadą jest grafika 3D, która jest wyświetlana bardzo wolno. Ogólnie gra ta stanowi początek dla nowego kierunku w rozwoju gier strategicznych.
Grafika 3, Atmosfera 5,
Dźwięk 4, Pomysł 6,
Ogólnie 9.0/12



R-TYPE II - Strzelanina w starym sprawdzonym stylu "bij, zabij". Jest to następczyni słynnej gry R-Type. Tak jak i jej pierwsza część zadziwia ona gracza od strony graficznej. Nieco gorsze są efekty dźwiękowe. Gra jest podzielona na pięć etapów. Są to: rafineria, podwodna jaskinia, miasto, "puzzle" i planeta Bydo. Każdy z tych etapów ma inną grafikę. Podczas gry istnieje możliwość zdobywania nowych rodzajów broni. Do znanej i "lubianej" kolekcji różnych laserów, bomb, działek dodano kilka nowych "okazów". Każdy etap kończy się walką z jednym, a czasem nawet dwoma potężnymi strażnikami. Gra ta nie jest rewelacją, ale miłośnicy strzelaczy spędzą z nią kilka długich zimowych wieczorów (nocy też).
Grafika 6, Atmosfera 3,
Dźwięk 5,Pomysł 3,
Ogólnie 8.5/12

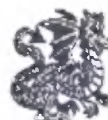


JIMMY WHITE's WHIRLWIND SNOOKER - Bilard stołowy jest grą bardzo popularną szczególnie w USA. U nas w Polsce dopiero teraz zaczyna on znajdować sobie stałe miejsce w szerokiej gamie dyscyplin sportowych. Jak przysłowiowe grzyby po deszczu powstają różne sale bilardowe. Bilard kilkakrotnie już pojawiał się w postaci programów komputerowych jednak zawsze pozostawał w cieniu efektownych strzelanin czy też przygodówek. Nikt, kto nie jest zagorzałym zwolennikiem tej gry nie zwracał uwagi na mało efektowne schematyczne programy. Tym razem programistom udało się połączyć sens gry w bilard ze wspaniałymi możliwościami graficznymi i muzycznymi Amigi. U góry ekranu znajdują się ikony z różnymi możliwymi uderzeniami, poniżej widzimy stół, który możemy dowolnie obracać i przybliżać. Widok na stół jest wspaniałym przykładem wykorzystania grafiki 3D. Sama gra po zapoznaniu się z możliwymi uderzeniami jest niezwykle pasjonująca. Przypuszczam, że znajdzie ona liczne grono zwolenników.
Grafika 6, Atmosfera 5,
Dźwięk 6, Pomysł 6,
Ogólnie 11.5/12



BATTLE CHESS II - Kilka lat temu animowane szachy BATTLE CHESS były prawdziwym przebojem. Powodem tego był znakomity pomysł programistów, aby połączyć grę logiczną (szachy) z dobrą grafiką, animacją oraz ciekawymi efaktami dzwiękowymi. Realizacja tego pomysłu przyniosła niesamowity sukces. Obecnie, po kilku latach ciszy pojawiła się jej następczyni Battle Chess II. Tym razem nie są to zwykłe, ale chińskie szachy. Na szachownicy 8*8 przedzielonej rzeką każdy gracz ma do dyspozycji 16 figur. Nie są to znane nam z tradycyjnej szachownicy postacie, lecz zupełnie inne figury nie poruszające się tradycyjnie. Są one również inaczej ustawione, gdyż stoją nie na samych polach, lecz na ich krawędziach. Gra na początku wydaje się bez sensu, jednak gdy opanuje się jej zasady może być równie pasjonująca jak normalne szachy. Zbijaniu figur przeciwnika towarzyszy walka (animacja), oraz ciekawe efekty dźwiękowe.
Grafika 5, Atmosfera 5,
Dźwięk 5, Pomysł 5,
Ogólnie 10.0/12

Przygotował Jacek Ryć.



Jak zabić smoka? (tricki do gier)

Dzisiaj kolejna porcja sztuczek i tym razem nadesłana przez Tomasza Kaznowskiego z Warszawy.

SPHERICAL - kody poziomów:
RADAGAST, YARMARK, PROSLAYER, MIRGAL, GUMBA, GLIEF.

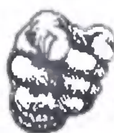
IRON LORD - Naciśnij spację by zatrzymać grę. Teraz wpisz MNBYC. Klawisz L przełącza następny poziom. Możesz także wpisać DRAGONBRIDGE.

ACTION FIGHTER - Do tabeli rekordów wpisz swoje imię jako ZBACKDOOR. Otrzymasz nieskończoną energię i ilość żyć.

P47 - Do tabeli rekordów wpisz ZEBEDEE i masz do dyspozycji następujące kombinacje:
F1 - następny etap,
F2 - dodatkowe życie.

Opracował Ryszard Kowalski.

WANTED



W rubryce tej zajmowaliśmy się poszukiwaniem różnych rzeczy - w 'nowym' AMIGOWCU skupimy się na niesieniu pomocy naszym Czytelnikom - rubryka ta zmieni prawdopodobnie swoją formę i nazwę. Dzisiaj dla zachęty przedstawimy opis jedengo z jakże uciążliwych błędów, które popełnili twórcy nszej przyjaciółki, czyli...

Uwaga bład w AmigaDOS!

W styczniowym numerze Amiga World zamieszczono list czytelnika, który napotkał niebezpieczny błąd w AmigaDOS'ie. Polega on na tym, że jeżeli otworzysz jakąkolwiek szufladę, nazwijmy ją szufladą A, ktora zawiera następną szufladę, nazwijmy ją B, to jeżeli otworzysz szufladę B a potem zamkniesz szufladę A i przeniesiesz ją do szuflady B to po zamknięciu szuflady B pożegnałeś się z obiema szufladami na dobre przez co powinieneś rozumieć, że cała ich zawartość bezpowrotnie zniknęła z dysku.

Błąd ten pojawia się gdy używasz Workbench'a 1.3. Pamiętaj więc o nim gdy tworzysz nowe szuflady lub dokonujesz innych zmian w strukturze dysku.

Jacek

I jak Wam się podobało?

Od następnego numeru, czyli już w nowym AMIGOWCU, będziemy omawiali właśnie takie i temu podobne rzeczy.

Mamy cichą nadzieję, że Ty Drogi Czytelniku pomożesz nam i zasilisz tą rubrykę swoimi pytaniami i wątpliwościami. Oczywiście czekamy również na listy od tych, którzy będą znali odpowiedzi na postawione tu pytania - każdy wydrukowany list zostanie nagrodzony autorskim honorarium (że o autorskim AMIGOWCU już nie wspomnę). Piszcie!

Tomek



AMI-TOP

Lista przebojów AMIGOWCA!

Lemmings
Secret of Monkey Island
Gods
Railroad Tycoon
Pirates!
Speedball II
Cadaver
Turrican
Kick Off 2
Silent Service II
Great Courts II
Indiana Jones III
Powermonger
Wings
Sim City
f 17 Falcon
Lotus Espirit Turbo Challenge
Eye of the Beholder
F-15
Loom

Tradycyjnie już przedstawiliśmy 20 najlepszych gier niemieckiego Amiga-Magazin - tym razem z listopada. Ale dlaczego Wy nie piszecie?

ciąg dalszy ze strony 18

Po rundzie 24 pojawi się dziesiąta ikona umożliwiająca dokładnie to samo (czyli start - zakończenie gry). Trzeba mieć to na uwadze, można bowiem chcieć podczas końcowych rund jeszcze poszaleć, a tu przeciwnik nam odleci i zostaniemy na lodzie. Gra toczy się 27 rund, więc odlot w zasadzie może ją skrócić tylko o trzy rundy, ale zdarza się, że są to rundy decydujące.

Cóż, i to by było z grubsza na tyle. Wypracowanie reguł strategicznych pozostawiam już Wam (nie będę taką świnią i nie zepsuje Wam całej zabawy). Gra jest w każdym razie przednia i bardzo (jak na grę stategiczną) realistycznie zrobiona. Zabawa wszakże zaczyna się dopiero w momencie włączenia gry na trzech lub czterech żywych graczy. Komputer jest bowiem dobry w rachunkach, ale bezduszny - nie stać go na to by zrobić na złość przeciwnikowi kosztem strat własnych, nie potrafi być mściwy. Nie umie zagrać po świńsku, nie potrafi dogadać się z przeciwnikiem i założyć z nim 'spóły' przeciwko temu trzeciemu i wreszcie nie umie tego układu zerwać wtedy, gdy jest mu to na rękę (a nie zawsze jest niedawnemu partnerowi...). Zbierajcie się więc i grajcie w FULL METAL PLANETE bo naprawdę warto.

Ziło

P.S. Od redakcji - jeśli macie ochotę przeprowadzić konkurs gry w Full Metal Planete to dajcie nam znać - być może wyskrobiemy jakieś nagrody!

Serdecznie dziękujemy
Klubowi Stodoła
za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU:

W nastepnych numerach:

Porcja nowych gier, a także:

AMIGA plus
Amigowe ABC...
Same niespodzianki

adres redakcji:
Ryszard Kowalski
ul. Kasztanowa 50
85-605 BYDGOSZCZ